





大众软件

8

2016年8月

读 我 懂 你 ， 悦 享 应 用 娱 乐 未 来

专题企划

当浮华散尽，Chinajoy还剩下了什么？

专栏评述

从2016年E3GCA评奖看VR风云未来

谈H5游戏市场的前世今生及未来展望

前线地带

文明6 / 南方公园：完整破碎

拳皇14 / 生化危机7

评游析道

武装突袭3：顶点

进化：第三阶段

游击九课

《三国志曹操传OL》：战棋手游，缅怀经典

《智龙迷城》：终见天日的国服

ISSN 1672-0148

8

9 771672 014022

国内统一刊号 CN45-1304/TP







北京华科众合科技有限公司
HUAKE UNITE (BEIJING)CO.,LTD
http://www.huakeunite.com



少年
四大名捕
全明星3D武侠手游
李小璐
贾乃亮
明星出品
尽享真实互动



应用聚焦

明日之花——ChinaJoy硬件厂商访谈录

P15

展馆中甚至盖过了游戏商的声势。展会期间，有很多硬件厂商还坐下来接受了我们的访问，让我们能够更深入地了解硬件乃至游戏市场的现状和未来。希望这些访谈能为读者朋友们带来一些新的知识，让我们能够更明白的玩游戏，买硬件。

专栏评述

从2016年E3GCA评奖看VR风云未来

P22

VR技术为所有传统游戏都开辟了一条通向全新世界的道路，这条道路的名字叫虚拟现实。也许没有人可以准确预言，VR到底会给人类带来什么。但是现在，身为游戏玩家的我们有什么理由不尝试一下这项全新技术，努力触摸一把未来的感觉呢？

2016年8月 总第491期

本期目录



专题企划

当浮华散尽，Chinajoy还剩下了什么？



评游析道

黎明杀机

P52

自2004年在北京展览馆举办初届CJ至今已有12年，CJ从一个名不见经传的展会到如今成为中国玩家最大的视听娱乐盛宴经历了无数风霜雪雨。在年初就有风闻今年的CJ会减少妹子的数量从而回归游戏的本质，但玩家普遍对此并不看好，那么今年的CJ究竟如何呢？且随笔者一探究竟。

P69

《黎明杀机》值得肯定的地方在于全新的游戏方式，一名屠夫追杀4名幸存者，4名幸存者小团队则需要修好发电机逃离屠夫的手掌，不同的角色和技能配合上不同的地图和地图随机性为玩家们带来了非常丰富的游戏策略和多变的游戏过程，让玩家在1V4的猫鼠游戏中体验捉迷藏的乐趣。



商务新时代
华为MateBook二合一笔记本电脑

■ 魔之左手



炫目度：★★★★★

口水度：★★★★★

性价比：★★★★

◆华为（Huawei）◆已上市◆4988元起，样品价格7388元人民币◆附件：二合一键盘套、电源、USB转换线、说明书、质保证书等

◆推荐：追求便携、时尚的新一代商务用户

◆咨询电话：800-830-8300（服务热线）

◆相似产品：苹果iPad Pro、微软Surface Pro、其他品牌二合一电脑

结合了平板电脑轻薄便携能力、直观交互能力的二合一笔记本电脑，正成为很多用户特别是商务用户的新选择，相应产品更是不断涌现，近期在消费数码市场不断扩展的华为也加入了战团，推出了广受期待的产品——MateBook。尽管华为的消费数码产品已经得到了广大用户的首肯，但二合一商务笔记本电脑毕竟是一个新的领域，华为的表现究竟如何呢？



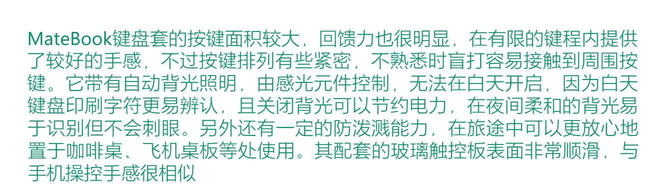


MateBook采用12英寸2160×1440分辨率多点触控广视角屏幕，屏占比达到84%，其主体厚度仅有6.9mm，重量为640g。它搭配兼具保护套和支架功能的键盘，主体色彩与二合一键盘套颜色有香槟金色与太空灰色两种色彩（高端型号只有香槟金色），含键盘套的重量为1.14Kg，与最轻薄的11英寸笔记本电脑类似



MateBook仅提供了一个USB Type-C接口，可用于充电，也可通过转接线USB外部设备，还可通过扩展阜连接其他设备。其侧面音量键中央为指纹识别器，在手持时可以很方便地接触，进行验证解锁等操作，虽然识别器面积较小，但其识别率和识别速度还是比较好的





MateBook键盘套的按键面积较大，回馈力也很明显，在有限的键程内提供了较好的手感，不过按键排列有些紧密，不熟悉时盲打容易接触到周围按键。它带有自动背光照明，由感光元件控制，无法在白天开启，因为白天键盘印刷字符更易辨认，且关闭背光可以节约电力，在夜间柔和的背光易于识别但不会刺眼。另外还有一定的防泼溅能力，在旅途中可以更放心地置于咖啡桌、飞机桌板等处使用。其配套的玻璃触控板表面非常顺滑，与手机操控手感很相似



MateBook与二合一键盘套采用磁性触点连接，当解脱或将键盘面折向后方时会自动识别并可选择切换到平板模式。二合一键盘套在合上时可自动关闭屏幕，键盘套完全合上后，就成为类似皮质公文袋的携行状态，其上盖通过磁性牢固粘贴，可提供更全面的保护







作为支架使用时，二合一键盘套同样通过磁性与MateBook背部粘贴固定，而且有靠下和中部两个固定点，为MateBook提供了两种固定的使用角度



MateBook可选配触控笔，它具有2048级压感，可以在MateBook上更个性化的书写绘画，也能粘贴在键盘套外层。触控笔尾部带有激光发射窗口，其上的按键则可作为翻页键使用，所以也是商务展示的得力助手





MateBook可选配扩展坞，连接主体上的USB Type-C接口，可提供HDMI、VGA、网线，以及双USB 3.0（供电0.5A+和0.9A+）接口，并且可串联供电接口，不会影响正常充电





扩展阜携带套采用和键盘套同样的皮质护套，可以用磁性固定扩展阜，而且内部有多个携带其他附件的设计，可同时携带触控笔、转接线等配件，含所有附件和扩展阜的总重为230g

样品配置	
处理器	英特尔酷睿M5-6Y54@2.2GHz（最高睿频2.7GHz）
内存	双通道8GB DDR3-1866
硬盘	256GB SSD
显卡	英特尔515核芯显卡
光驱	无
显示屏	12英寸触控屏，分辨率2160×1440
摄像头	前置500万像素摄像头
无线连接	802.11ac、蓝牙4.1
接口	USB 3.0 Type-C，耳麦接口，可选扩展阜支持视频输出、网线、USB 3.0接口
操控	触控+背光键盘+多点触控板，可选触控笔
重量	640g，含键盘套1.14kg，旅行重量1.28Kg（加电源及充电线）
操作系统	Windows 10中文版

性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 8	HOME	2514
	CREATIVE	2781
	WORK	3227
	Storage	4821
3DMark	Sky Diver	1442
	Cloud Gate	3218
	Ice Storm Extreme	11764
硬盘性能	读取	535MB/s
	写入	495MB/s
MediaCoder转码（Intel GPU加速）	转码速率	12×
Fritz Chess Benchmark	4线程	4567千步/秒
街霸4	默认设置	80.22fps
	默认画质，1080p	40.72fps

MateBook采用无风扇设计，运行非常安静，而且在实际运行中的升温并不明显，长时间使用后，只有背部中央温度有比较明显的提高，周围温度变化很小，长时间手持使用完全没有问题。安装键盘套后，温度更是不会传到键盘面、底面或背面，长时间置于膝上使用完全没有问题。

相对于中高端笔记本电脑来说，MateBook的性能并不算强大，但对其主要应用如商务软件、影音娱乐等则完全没有问题，高频内存带来的较高内存带宽更提升了核芯显卡的能力，完全可以玩一些娱乐级的低端3D游戏。在使用75%亮度与音量播放720p视频时，续航时间达到5小时以上，比较有趣的是，其扬声器音量比很多体型大得多的笔记本电脑更高，特别适合影音娱乐应用。

总结： 作为华为第一款笔记本电脑，MateBook的表现相当不错，是一款很好的轻薄型笔记本替代者，而且价格相对于竞争者更加实惠。作为华为筹划了很久，开拓新市场的产品，它有不少值得称赞的细节，如尽量不妨碍其他插口的电源、节电又清晰的背光键盘、出色的温度控制等；当然它也有一些小瑕疵，例如缺少高配产品，键盘面按键间距太小容易误触、平板状态续航力一般等。

让商务旅行超轻松

戴尔Latitude 13笔记本电脑

■ 魔之左手



炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★★

性价比：★★★★

◆戴尔（Dell）◆已上市◆7299元起，样品价格10799元人民币◆附件：电源、转换口、说明书、质保证书等◆推荐：追求便携性的商务用户◆咨询电话：800-858-0888（销售咨询）◆相似产品：戴尔XPS13、惠普Spectre 13、苹果MacBook Air 13等

戴尔超窄边框的XPS 13系列笔记本以其轻薄小巧让人眼前一亮，而随后推出的更加商务化的Latitude 13笔记本电脑，更是将小巧、轻薄等特性发挥到了极致。



Latitude 13的超窄边框比XPS 13要保守一些，但同样实现了在12英寸笔记本大小的外壳中安装13.3英寸屏幕。它采用铝制顶壳加碳纤维壳体，并且完全放弃了触屏功能，整体厚度仅有14mm，重量仅有1.2Kg左右，比XPS 13更轻更薄，让携带更轻松



也许是为了便于区别使用，Latitude 13的左侧安置的是先进和特色接口，右侧则主要是传统接口，其中包括最新的Thunderbolt 3（USB 3.1）Type-C接口以及商务特色鲜明的智能卡（SmartCard）读卡器等，它还用Type-C接口取代了专门的充电接口。虽然Latitude 13外形小巧且接口全面，但排布并不会过于紧密



Latitude 13的键盘手感很好，背光柔和，掌托右侧还带有NFC读卡区和指纹识别器，进一步彰显了商务电脑的特色





Latitude 13底部为整体设计，带有长条状的大型脚垫，不过在实际使用时掀起的屏幕面下部其实也起到了支撑作用，使其键盘面有一定的倾斜，使用更舒适



Latitude 13的最大开启角度可达180°，即将屏幕完全放平，不过由于没有触控功能，这一功能除了一些商用展示外，实用性似乎不高



样品配置	
处理器	英特尔酷睿M5-6Y57@2.4GHz（最高睿频2.8GHz）
内存	双通道8GB DDR3-1600
硬盘	256GB SSD
显卡	英特尔515核芯显卡
光驱	无
显示屏	13.3英寸触控屏，分辨率1920×1080
摄像头	前置摄像头
无线连接	802.11ac、WiGig、蓝牙4.0、NFC
接口	USB 3.0，Thunderbolt 3（USB 3.1）Type-C×2，mini HDMI、耳麦接口、MicroSD读卡器、智能卡读卡器、Micro SIM卡读卡器等
操控	背光键盘+多点触控板
重量	1.23kg，旅行重量1.54kg（含电源、充电线）
操作系统	Windows 10中文版



戴尔为Latitude 13用户准备了PW7015MC备用电源（需另购），即配备了Type-C接口的PW7015M，它可以为Latitude 13或其他数码设备进行充电，而自身则使用戴尔笔记本电脑常用的供电接口充电，Latitude 13还特别提供了一个充电接口转接线以便为PW7015MC备用电源充电

性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 8	HOME	2590
	CREATIVE	2786
	WORK	3595
	Storage	5007
3DMark	Sky Diver	2317
	Cloud Gate	3862
硬盘性能	读取	1590MB/s
	写入	315MB/s
MediaCoder手机转码	转码速率（Intel GPU加速）	8.4×
Fritz Chess Benchmark	4线程	3579千步/秒
街霸4	默认设置	63.09fps
	默认画质，1080p	38.46fps

室外运动范
荣耀畅玩手环A1

■ 青岚



◆荣耀（honor）◆已上市◆99元◆附件：充电器、说明书等◆推荐：热爱室外运动，对手环外形要求较高的用户◆咨询电话：400-830-8300/800-830-8300（热线电话）
◆相似产品：小米等百元级主流手环

在荣耀品牌的进一步扩展中，除了新的旗舰机型荣耀V8之外，还有新一代智能设备，其中荣耀畅玩手环A1应该也将是一个启动新系列的产品。作为面向低端市场的畅玩子品牌的新成员，荣耀畅玩手环A1同样是一款冲击低端手环市场的产品，在这一竞争残酷的市场中，它究竟是否有足够的实力和特点来吸引用户，在新的市场中延续荣耀系列的辉煌呢？





和荣耀其他穿戴产品一样，荣耀畅玩手环A1的外形时尚而又醒目，外部被带有菱形花纹的腕带完全包裹，连卡扣部分的设计和做工都相当细致，颜值是没有话说的。而将主体完全隐藏在腕带下方的设计就可以看出，其功能肯定会比带有显示功能的前辈要简单一些



被隐藏在腕带下的荣耀畅玩手环A1的主体采用全金属外壳，拥有出色的防护能力，可达到IP57的防尘防水等级，用户在洗浴和恶劣天气中也无需摘下，其表面仅有一个小孔，与腕带上的小孔对应，带有橙蓝两色灯效，并且可以测量紫外线强度



荣耀畅玩手环A1采用带磁性贴合设计的充电阜，甚至精简到不提供USB转换器和线缆，让用户直接使用标准的Micro USB充电装置，苹果用户就比较麻烦了



紫外线检测是荣耀畅玩手环A1的特色，在紫外线测试页面上还带有相应的运动防护建议

荣耀畅玩手环A1腕带上卡扣孔的范围很大，从小孩子到苗条的女生，或者是比较魁梧（我就不说胖）的男性都能找到合适的佩戴位置，而且轻巧的外形和软硬适中的材质，都让佩戴比较舒适。在实际使用中，它的计步比较精确，还可以自动判断为走路、跑步或骑行状态，计算卡路里消耗，但它不支持游泳等其他运动方式的统计。这款产品还能比较好的进行睡眠监测，判断深睡浅睡状态，支持微信等平台的运动统计功能。

荣耀畅玩手环A1采用蓝牙4.2连接技术，拥有更好的性能，实际连接距离在10米以上，实际续航时间达20天以上。

作为面向低端市场的产品，荣耀畅玩手环A1的功能也有所取舍，它只支持来电和短信提示，不能进行QQ、邮件和微信等第三方App信息的提示，灯效和震动比较弱，腕带内侧没有排汗网格设计等。

总结：荣耀畅玩手环A1是一款颜值较高且特别专注于室外运动核心功能的产品，也许在应用普适性方面与一些目前流行的产品有一定差距，但对特定人群有着一定的吸引力。P

在实际使用中，这款采用了无风扇设计和M.2固态硬盘的产品运行完全无噪声，不过其底部升温比较明显，中后部温度可达46℃，左右侧温度则分别为36℃和39℃（室温27℃），如不触碰中间区域及低负载运行时，还是可以置于膝上使用的。测试中键盘面没有明显升温，并不影响输入和操控。

从测试成绩看，Latitude 13拥有足够的办公和多媒体性能，强大的硬盘网络性能和丰富而先进的周边接口更是提供了快速便捷的使用感受。其3D游戏能力虽然并不是重点，但也足以玩一些休闲类的游戏。

总结：作为新一代商务笔记本，戴尔Latitude 13并不追求强大的性能，但是轻巧的体型与实用的配置和设计，为用户提供了非常良好的使用体验，是目前最出色的轻薄型商务本之一。P

数据能源双备份
希捷Innov8移动硬盘

■ 魔之左手



◆希捷（Seagate）◆已上市◆2999元（8TB）
◆附件：USB连线、说明书、质保证书等
◆推荐：需要大容量数据存储能力的用户，超轻薄及二合一笔记本用户◆咨询电话：网络支持
◆相似产品：希捷Backup Plus新睿品8TB，西部数据My Book USB 3.0桌面硬盘6TB

希捷在自身出色的硬盘技术助力下，首先推出了8TB级别的移动硬盘产品，而借助最新的USB 3.1 Type-C接口标准，Innov8大容量移动硬盘更甩掉了额外供电线，可使用USB供电启动和使用，它甚至提供了存储电量的能力，可在必要时为新型笔记本充电。





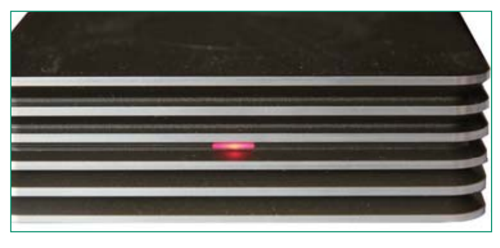
Innov8造型独特，其外壳边缘为层叠设计，除了美观外，还提供了更好的防护、散热能力。它采用全铝外壳加磨砂表面，在牢固、轻盈之外，还相当低调，即使放在同一桌面上，也不会抢走轻薄笔记本的风采





Innov8其正反面造型几乎完全一样，只是底部的边缘带有数个橡胶脚垫，中央的圆形凸起上带有更详细的产品信息

我们采用支持USB 3.1 Type-C接口数据和有充电能力的戴尔Latitude 13笔记本平台进行实际测试，其Windows识别的可用容量为7.27TB。在理论性能测试中，其最高读取、写入速度分别达到203MB/s和197MB/s，使用大文件进行实际拷贝测试，其读取速度为194MB/s、写入速度为190MB/s，不过使用大量小文件目录进行读写测试时，其速度会有非常明显的下降。Innov8采用的是低功耗低噪声的硬盘，在实际使用中，启动瞬间有一定的振动和噪声，运行时则相当安静，且长时间使用后升温也并不明显。





Innov8的尾部层叠架构中分别隐藏着USB 3.1 Type-C接口和指示灯，USB 3.1提供了更好的供电能力，可以直接驱动3.5英寸硬盘工作而无需额外供电。在瞬间电流比较大的启动阶段，它会采用 Ignition Boost技术，通过内置电池进行电量补偿，保证更平稳的启动，当然在供电能力达到1.5A的USB 3.0/2.0接口上（可能需进行接口转换），它也能正常运行，我们可以通过其指示灯的红色和蓝色状态来了解硬盘是未能正常启动还是可以正常运行。它采用的Type-C接口不仅没有方向限制，易于插拔，而且还是一些轻薄笔记本的充电接口，所以在笔记本电量较低时，还可使用Innov8的内置电池进行补电，不过这一能力还需要笔记本自身的支持

总结：这是一款既可以桌面使用，也可以携带使用的超大容量数据备份工具，尽管1.5Kg的重量甚至超过了它最适合的搭档——超轻薄笔记本，但相对于其他品牌使用双硬盘的6TB～8TB级别产品，还是要轻便多了。当然其内置的12Wh电池，以及提供紧急充电功能也是这款产品相当有趣而实用的卖点。P

助力新一代笔记本电脑
金士顿DDR4系统指定内存

■ 魔之左手



炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

◆金士顿（Kingston）◆已上市
◆259元（8GB）◆附件：无◆推荐：新型笔记本升级用户◆咨询电话：800-810-1972（客服中心）◆相似产品：金士顿其他型号笔记本内存、系统指定内存等

随着第六代智能酷睿处理器的普及，笔记本电脑也紧跟着台式机进入了DDR4时代，让移动用户也可以享受到更高内存带宽系统的畅快感。让比较懂行的电脑用户不爽的是，在使用DDR4内存的笔记本电脑中，仍然有很多只搭载了单条内存，使用单通道模式，让系统实际性能受到了一定损失，所以需要自行升级为双条双通道内存。而在升级笔记本电脑内存时，更需要考虑兼容性问题，此时所谓的系统指定内存就成为了很多用户的首选，金士顿最近推出的相应产品，应该能满足这些用户的需求。



金士顿DDR4笔记本电脑系统指定内存采用标准260Pin SO-DIMM接口，我们的8GB样品正反面共安装有16颗美光颗粒，标准频率为2133MHz，标准电压1.2V

项目	设置	单通道8GB	双通道16GB
AIDA64	读取	16111MB/s	30911MB/s
	写入	15638MB/s	32470MB/s
	延迟	68.3ns	68.6ns
鲁大师	内存性能	8975	9121
	处理器性能	89242	93795
WinRAR		6162KB/s	7647KB/s

从内存和系统读写性能测试可以看出，双通道架构对内存性能的提升非常明显，也间接地提升了对内存带宽非常“饥渴”的处理器性能。反映到具体的实际应用中，大部分日常、办公、游戏等应用都能从中获益。

总结：金士顿DDR4电脑系统指定内存是升级新一代笔记本电脑相当好的选择，可以让用户在体验更高性能的同时，对系统稳定性和兼容性更加放心。P



明日之花 ChinaJoy硬件厂商访谈录

文 | 魔之左手

玩家欢聚的ChinaJoy展会中，除了游戏开发商之外，硬件厂商也是不可或缺的存在。今年这一趋势似乎更加明显，参展的硬件厂商不仅数量多，而且声势大，在很多展馆中甚至盖过了一些游戏商的声势，而今年ChinaJoy中最为火爆的VR，更是让硬件展商们出尽了风头。

与紧盯游戏厂商和展台的同事们不同，魔左在本次ChinaJoy展会的活动主要是围绕着硬件厂商们进行的，除了在发布会，展台、试玩台上展现身姿，还有很多硬件厂商坐下来接受了魔左的访问，让我们能够更深入地了解硬件以及相关游戏市场的现状和未来。

在热闹的ChinaJoy逐渐远离我们的视野之后，我们也重新整理一下这些访谈，希望能为读者朋友们带来一些新的知识，让我们能够更明白的玩游戏，买硬件。

中国游戏开发者大会

作为本次ChinaJoy最大的硬件支持厂商，Intel还在展会中组织了IEM比赛，展台面积和声势都相当引人注目，而与天猫联合推出的PC科技馆项目，则将为消费者进行电脑和电竞产品的知识普及和指导购买。另外在惠普、联想、宏碁等厂商的游戏电脑也选择了与Intel共同发布。

ChinaJoy开幕前一天的中国游戏开发者大会的媒体见面会上，Intel亚太研发有限公司总经理Intel软件与服务事业部中国区总经理何京翔、Intel亚太研发有限公司合作伙伴关系部总监李眈以及HTC Vive中国区业务发展总监李欣（**图1**）、腾讯逆战项目组制作人刘谦、广州数娱信息科技有限公司创始人及首席执行官林云帆等，共同与媒体就硬件、游戏等内容进行了交流，其中VR已经成为了最大的热点，似乎也预示着第二天ChinaJoy展馆中VR技术的火爆。

Intel与当前的游戏市场

Intel发言人表示：2012年中国就已经超过美国成为世界最大的计算市场，更是很大的游戏市场，Intel在中国有专门的团队与合作伙伴们配合，打造适合中国的有中国特色的游戏生态环境。

虽然PC的总体市场份额以10%的速度在下降，但游戏市场却在以7.5%年速度增长，其中真正的发烧友，就是电子竞技核心玩家为1.45亿人，他们的增长率更可观，达到20%。得益于Intel的合作伙伴开发更好的游戏，使得更多人愿意在硬件平台当中投入更多的时间、金钱以获得更好的体验。这就是Intel的市场，当然Intel也要给他们最好的体验。中国在这方面当仁不让，2015年中国游



■图1：HTC Vive中国区业务发展总监李欣在介绍其产品，HTC Vive是本次ChinaJoy场馆中使用最多的VR设备



■图2：Intel和腾讯合作的客厅游戏终端TGP BOX

戏市场的产值达到了1407亿人民币。

Intel长期看好中国的游戏市场，在最近的10年，针对软件生态链建立了专门的近百人的团队，其中游戏就是一个重点。Intel和腾讯、网易、蜗牛、金山等游戏厂商一起为Intel GPU、CPU做大量的优化，并一起推广一些先进接口，比如DrirectX 12，与此同时Intel也会引入一些创新技术，比如说Intel的RealSense（实感）技术。

intel在硬件方面也试图构建一个完整的生态链，并进行了很多尝试，比如说Intel和腾讯合作的TGP BOX（腾讯游戏终端）（**图2**），可以了解一下在客厅里抛开键盘鼠标，能不能有中国特色的好的游戏使用模式。Intel会联合腾讯、微软，以及国内领先的OEM厂商，如海尔等，搭建一条更好的生态链。

现在PC行业的需求层次更多，比如超高清的显示，更快更好的PC，随着科技的发展，Intel会把这些更好的技术奉献给大家。不过和10年前相比，今天的游戏市场已经有了新的体验和热点，比如智能手机，以及目前最热的VR。其实VR并不是什么新东西，只是早期设备太贵，所以并没有普及。而现在VR的火爆，恰恰就是因为电脑计算能力的提升，让更多用户可以使用VR设备，也让更多公司可以研制VR设备，才使得它从象牙塔走到了寻常百姓家。

在内容方面，10年前的主流是RPG，如“魔兽世界”“完美世界”“征途”“问道”等，它们对PC的要求并不高。（今天“魔兽世界”还存在，但同组服务器人数从4000增长到了20 000，这也体现出了计算能力的提升，不过是服务器能力而非PC）。现在竞技类游戏越来越火爆，它们需要在互联网上以最快的速度和其他玩家对抗，这需要更高的速度，具体就是更高的PC性能和更低的网络延迟，一般来说画面达到60帧/秒，网络延迟在100ms以下才有较好的用户体验。而发烧友的电子竞技大赛，比如Intel的“极限大师赛”，更不仅是游戏比赛，同时还有成千上万的观众，这一点对PC的计算要求更高，不仅要足够高性能、低延迟以支持选手们的比赛，还要把比赛的画面转播给世界各地，比如说波兰举办的“极限大师挑战赛”，现场观众达到10万人，同时在线观看的更达到一百万人。要实时的把游戏过程转播给几十万上百万人观看，这对计算能力又是一个很高的要求。还有游戏直播，比如说虎牙直播、斗鱼直播，主播们也要把游戏直播给成千上万的用户看，这对计算环境又提出了新要求。

Intel按照用户需求，提供了不同的解决方案，例如Intel的新产品NUC，其实就是一个完整的PC，这里面有最新的第六代酷睿i7处理器，4核八线程，内置显卡，最新Iris Pro 580图形处理器，显卡性能比前一代提升50%，非常轻巧，甚至可以放在包里，游戏玩家拿着就可以走，耗电量也非常低，只有45W。

还有很多玩家诟病Intel处理器的嵌入式显卡性能不够好，Intel也听到了这个反映，所以Iris和Iris Pro最近几年有了很大的性能提升，新一代Iris显卡的性能已经是几年前的3倍，可以满足一般的玩家的要求，更占据了70%的市场份额。铁杆玩家、专业玩家要自己搭配电脑来满足更高的游戏性能要求，Intel也提供了K系列不锁频处理器，带有高速SSD和内存接口的主板芯片组等产品。

Intel与未来游戏平台

在外部接口方面，Intel的Thunderbolt（雷电）接口速度可达40Gbps，已经达到传统PC架构设计同主板上甚至是同芯片上才可以达到的带宽，可以满足高速外接设备的需求，电脑用户可用于连接显卡扩展坞，提升游戏性能。而且Thunderbolt接口很像USB，除传递数据之外，还可提供100W的输出功率（供电）和15W的输入功率（充电），所以它可以同时替代笔记本的充电和传输插头。

还有Intel RealSense实感技术，它采用多个摄像头，能够在一定范围之内跟踪多达十几个跟踪点，如非常灵敏的跟踪一个手的每一个关节的变化。有了这样的技术我们可以做很多事情，包括游戏当中的手势控制、背景移除、3D场景扫描、自动建模等。还可以拿着实感摄像头围着人转一圈，整个人的三维模型就出来了，可将玩家形象输入到电脑里，作为一个三维的玩家形象放到游戏当中。Intel和很多游戏厂家还会基于这个技术进行大量的开发和优化，应用到游戏等不同场合中。

在新技术方面，有Intel和美光一起研发的3D XPoint技术，它是一种介于内存和硬盘之间的存储介质。我们知道在目前的PC架构中，硬盘掉电以后内容还会在，内存掉电之后内容就不存在了，但是内存速度又远远快过硬盘。3D XPoint是非易失性的，比SSD硬盘快1000倍，使用寿命也会是SSD硬盘的1000倍，容量则是内存的10倍。Intel将会逐渐把这个技术从服务器端渗透到PC端，它可能会以硬盘的方式存在，作为超快的硬盘，也可能会以内存插条的模式存在，而这样的一条“内存”容量可达几百GB，且关机后不会丢失数据。3D XPoint技术将对PC整个架构产生革命性的创新，比如用于未来的虚拟内存技术、断电保护技术、缓存技术等，会极大的提高PC的效率和速度。

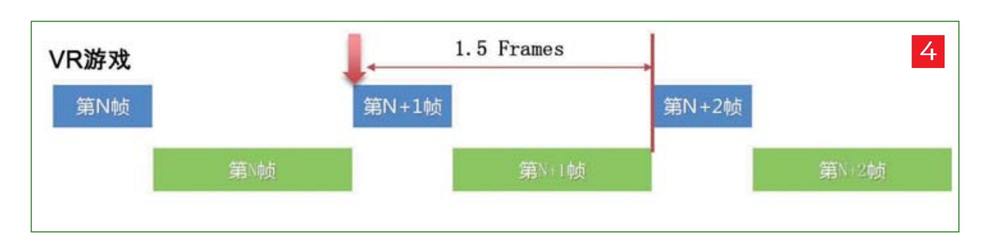
Intel与VR

在VR领域，中国国内的发展至少是和全球同步的，国内VR公司正在蓬勃发展，Intel也将与中国的合作伙伴一起，让它发展的更好更快。Intel的研究发现VR还有很多让人忧虑的地方，比如说头晕，头晕有各种各样的原因，包括清晰呈现的整个画面与人眼对焦视野的不同、人的位置感知和实际上的位置不匹配，以及人转头的动作和画面有延迟等，后两者主要的表现就是画面延迟。前面提到玩游戏至少要达到60帧/秒的刷新率，延迟要100ms之内，而VR显然不够。VR需要90Hz的刷新率和20ms的延迟，对战射击类游戏可能要上百Hz才能获得较好的体验。

在传统3D游戏中，每一帧画面在CPU计算之后就交给GPU去计算，而且GPU计算的时间比较长，在GPU计算过程当中，CPU不会等GPU，会计算下一帧，然后再交给CPU，CPU去渲染下一帧（**图3**），就这样一



■图3：传统游戏画面处理过程中，第一帧的CPU（蓝色）和所有的GPU（绿色）是加快速度的“关键路径”，所以提升GPU处理速度是加快画面处理速度，减小延迟的重点



■图4：与传统游戏相比，VR游戏计算中CPU（蓝色）和GPU（绿色）都是缩短延迟的“关键路径”，要缩短整个过程，每一个环节都要缩短

帧一帧的做下去。由于处理器工作相对较少较快，所以一般认为GPU一定是瓶颈，开发者更多关注GPU的优化，玩家也会更多在意GPU的性能。

但是在VR游戏中，画面随用户视角变化，比如玩家在第N帧画面时转头，电脑就需要重新处理画面，电脑重新处理并输出正确方向的画面过程中，VR设备显示的画面会停顿或有方向错误，也就是产生画面延迟。按照**图3**的传统处理方式，即使以比较理想的状态，CPU及GPU可在原N+2帧的处理时间内完成重新计算，之后进行正确显示，这个延迟也达到了2.5帧，时间很长，场景当中看到的东西和转头跟不上，就会产生眩晕。因此VR画面处理采用CPU等待GPU处理后再计算下一帧的方式（**图4**），用户任何时刻转头，这一帧马上被CPU重新计算输出，延迟就可以从2.5帧缩短到1.5帧，可减少头晕感。在这种处理过程中，提升CPU的处理速度和GPU的处理速度，都会提升总体画面处理速度。

很明显VR游戏对性能的要求比传统游戏更高，对CPU和GPU都提出了非常高的要求，所以Intel非常愿意和业界合作伙伴一起紧密合作，对VR进行更深入的研究。引用HTV VR中国总经理汪丛青先生的话，“Intel是高性能处理器的领军企业，作为HCT Vive沉浸式虚拟现实体验提供了强有力的支持，我们将共同打造业界最佳的虚拟现实体验，为开发者和用户打开通往真正沉浸式虚拟世界的通路。”

另外其他厂商也介绍了自己在VR领域的探索，如HTC Vive对目前和未来VR系统的看法与期待、腾讯在游戏VR化方面的探索、数娱科技为增强VR感受开发的INAVR“力反馈背心”（**图5**）及未来更多地设备等，并且参与了专访问题的回答。

关于游戏主机、移动、PC端三足鼎立的VR市场态势，Intel表示PC、手游和主机应用在不同场合，相对来讲，主机代表的客厅游戏带来的是更加开拓的游戏方式，比如说身体运动的体验；手游则可能是打发时间。PC游戏可以带来非常好的极致游戏体验，结合VR给游戏带来的是沉浸感的体验，HTC设备的辫子，很重要的一点就是保持和PC的高速通讯，才能充分借助PC的计算功能，这样的设备才可以给人最好的体验。

同时Intel也对VR一体机（all in one）有一定的研究，但需要注意的是，即使PC和游戏主机这样的高性能平台，在VR的表现上也还有提升的空间，在一些低端平台上只能做一些简单的体验，所以Intel更关注的还是PC平台

关于Intel高端处理器、实感技术、无线显示技术在VR中的使用，Intel发言人表示目前Intel与游戏厂商合作进行游戏性能的优化，但仍要考虑到高端处理器的普及度和相应优化的成本问题。实感技术与VR结合后，其作用与HTC Vive的定位方式恰好相反，分别用于让用户感知周围的场景和让游戏感知玩家的位置姿态，实感技术还有很多可以扩展的有趣应用，不过目前的主要问题是普及度不够，因此成本较高。Intel无线显示技术原本是面向商务应用的，基于WiFi技术，并不适合带宽要求很高的VR设备，而游戏应用对显示延迟的要求又非常高，未来5G无线标准也不一定能满足需求，Intel对此已经有所研究并有一定的技术储备，不过是否能用于客户端还有待研究。

其他发言人则表示实感技术很适合与HTC Vive配合使用，除了从玩家视角观察周围外，还可以弥补HTC方案不适合多玩家使用问题。另外在无线方面，实际也试用过Intel提供的解决方案，效果不错，VR设备拖鞭子的问题是有望解决的。



■图5：身穿反馈背心的VR体验者

宏碁掠夺者GX971-Intel联合发布会

在ChinaJoy会场，宏碁与Intel联合发布了顶级游戏笔记本电脑掠夺者（Predator）GX791（**图6**），这是一款采用Intel最新可超频移动处理器，拥有CPU、GPU、显存超频能力的产品。在发布会后，Intel公司销售市场事业部副总裁朱杰豪、宏碁中国区总经理何谦永、宏碁笔记本中国区高级产品经理潘海波共同参加了媒体专访（**图7**）。

关于掠夺者的品牌理念，宏碁发言人表示，宏碁在这种顶级游戏本上投入了很大的精力和资源，而目的并非仅仅是为了获得更高的销量、市场占有率和利润。宏碁首先是要将各种新技术在顶级品牌上导入，在更加成熟和成本下降后渗入主流笔记本市场，





■图6：面向顶级玩家的宏碁掠夺者GX971

■图7：宏碁与Intel发言人参加专访

同时也可以传达宏碁在产品方面的“工匠精神”，将沉浸在笔记本行业中40多年累积的经验体现出来。

在目前的笔记本电脑战略方面，宏碁表示当年只使用4、5个模具，少样多量的战略已经走不通了，产品必须将最优化、个性化等方面都考虑进来。今天的笔记本整体市场衰退中，仍在增长的只有游戏本和超极本，这两个产品将是宏碁未来短期内发力的主要项目。另外宏碁的外设扩展会考虑与业界领先品牌合作，暂时不会开发自己品牌的产品。

针对GX971的配置和噪声问题，宏碁表示标配版本使用普通高清屏是出于价格考虑，尽量不要把价格推到太高，不过其屏幕是可选的，高端用户可以定制4K屏，此产品可支持少批量，甚至单台次生产。而为了保证超频使用而配置的三风扇系统中，有一个风扇是超薄金属扇叶，韧性比较好，在高速旋转时会有一定的自适应角度偏转，会降低风扇的噪声。

Intel发言人表示追求性能的用户和厂商都对超频问题非常关注，不管是游戏的玩家还是厂商都非常关注，所以Intel推出了一些新的超频产品如移动版处理器，大家可以对Intel的技术做进一步的关注。另外为Intel目前的实感技术可以很好地推进VR、AR技术发展，很快会发布新的相应产品。

惠普暗夜精灵-Intel联合发布会

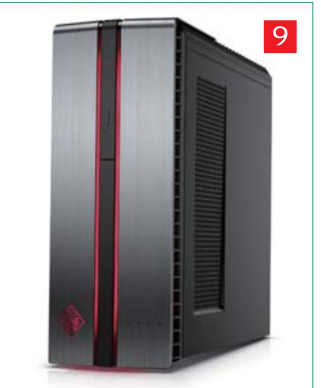
在ChinaJoy现场，惠普推出了暗夜精灵第二代的新型号产品以及高端游戏笔记本电脑（**图8**）和台式机（**图9**）。发布会后Intel中国区市场部总监张怡璠和惠普公司中国区个人信息产品集团消费电脑事业部总经理范子军（**图10**）一起参加了媒体专访。

惠普发言人表示，在去年进行拆分后，面向个人市场的新惠普第一天就强调了创新，在推出游戏本产品时的口号就是“一开始你就赢了”，代表在产品发布之前已经做了非常多的工作，研究了玩家到底要做什么、需要什么装备、需要什么配置、需要什么样的体验，这样才能保证后面的成功，暗影精灵二代受用户欢迎的程度远远超过惠普的与其预期。本次发出产品之前惠普也做了很多的功课，相信其市场表现也会超出预期。惠普做事比较稳，但会不断有更好更新的产品，今年是惠普第一次参加ChinaJoy，明年应该还会参加，而且相信明年的ChinaJoy上，惠普会有更让人吃惊的东西。

关于新产品的配置，惠普表示在显卡方面与AMD进行了深度合作，在台式机产品中将有使用Radeon RX 480的产品，而在笔记本产品中，更首发了移动版Radeon RX 460的型号。

在细分市场与差异性设计方面，Intel发言人表示，作为以技术为导向、工程师文化的公司，以前Intel的市场基本上是以产品为导向，这些年既有成功，也有一些做得不够好，需要借鉴和学习的案例。而在过去的3





■图8，图9：惠普暗夜精灵游戏电脑最新推出的高端笔记本和台式机电脑



■图10：惠普公司中国区个人信息产品集团消费电脑事业部总经理范子军（左）、Intel中国区市场部总监张怡璠（右）与惠普合作战队REG

年，Intel的产品做了转换，更多是针对消费者的需要。Intel市场投入的资源再多，也不可以覆盖中国13亿的人口，做到面面俱到，这任何一个企业都做不到。所以我们要细分市场、细分人群，把受众群体细分，真正了解其痛点。另外作为高科技企业，Intel要换位思考，不要总盯着自己的“高科技”，技术领先多少很重要，但与此同时，一定要以消费者的体验、以他们使用方便为切入点，用他们的语言来讲技术。整个市场的语言、推广和Intel提供的体验都是以消费者为核心，希望能和受众群体有一个更好的共鸣。

从处理器的角度来说差异化，尤其是PC方面的差异化是有限的，只是有一些不同的型号，如U系列、Y系列，有的针对轻薄的，有的针对性能，还有超频的等等。不过Intel能做的远远不止这些，Intel要与OEM一起了解和分析市场。例如去年年底，Intel看到做图形设计师们有着3000万的用户需求，而使用的CPU和一般用户没有太大的差异，在和OEM厂商一起深入了解设计师的需求痛点，以及其中需求不同的细分人群后，Intel就可以和OEM厂商一起设计出不同的产品给设计师。

惠普发言人认为，惠普追求的极限目标不是差异化，而是和Intel一起满足客户最高的要求。例如Intel不会为了差异化而为惠普或别家分别研制CPU，Intel CPU本身也是为了满足客户更多、更新的需求，让用户有更好的体验。再比如本次发布的暗影精灵二代新型号产品，有些体验相关的设计从外面是看不到的，例如在其键盘下有11根小钢柱和0.8毫米厚的钢板，这就是为了敲击时手感更好、速度更快，另外其C面、D面之间有51个卡子进行固定，而且表面涂层都做了特殊处理，这是因为玩游戏的人对电脑使用的程度、强度都会很大，如果C、D面固定有问题敲起来就会有声音。惠普会对用户体验特别尽心。

联想拯救者-Intel联合发布会

在本次ChinaJoy上，联想发布了拯救者的新产品，并且正式将IdeaPad Y系列并入拯救者游戏笔记本电脑品牌（**图11**），形成了拯救者Y、R、E系列的产品细分。在发布会后，Intel联想中国区销售总监关淇、Intel中国高级销售经理韩永翔、联想全球个人电脑与智能设备事业部游戏业务总监傅智威、联想中国区消费业务总经理吴广青等参加了专访（**图12**）。

关于拯救者本次的整合，联想发言人表示，拯救者Y系列会包括台式机、一体机和笔记本。另外专门针对互联网的R系列，就是现在销售的拯救者15和14，还有轻薄的，厚度在22mm以内的E系列，它们会整合成整个拯救者产品家族，Y系列将成为旗舰机型。在整合了拯救者后，这一品牌可以给客户更好地服务和体验，也便于联想针对软硬件的优化。

对于首次出现的拯救者机皇级笔记本电脑Y900发布推迟和配置等问题，联想发言人进行了说明，由于是第一次做机皇型产品，所以联想并没有直接堆砌硬件，而是在1月份基本完成后，进行了进一步优化，例如CPU和GPU的超频更智能更稳定，增强了材质的耐磨性等，尽量保证用户拿到的是完美的产品。在Y900上使用的酷睿i7-6820HK是Intel为移动PC推出的高性能CPU，联想已经将其性能发挥到了极致。Intel发言人则表示完全可以确认联想已经将这款CPU发挥到了极致，而且相信联想会在第一时间与Intel一起发布使用最新高端CPU的产品。

对联想曾经涉足的VR设备，联想发言人表示确实有计划和远景，也在进行相关测试，而类似VR背包的产品以联想的技术储备也不难做到。现在的问题是要发展为真正符合用户需要的产品，而不能急于推出并不完善的技术，让用户买了就后悔。Intel发言人则表示，VR的应用范围非常广泛，Intel也会和联想一起进行相关的市场研究和合作开发，很快Intel就会在相关产品上有所突破。

比较有趣的是，在关于联想是否比惠普等品牌更适合中国用户的问题上，联想发言人表示并不觉着哪个公司更全球化，联想的3个研发中心分别位于中国、日本和美国，而联想笔记本电脑在全球其他地区和中国区的销售额之比是7：3，也说明产品设计完全是国际化的，正所谓“民族的也是世界的”。当然联想在全球设计产品上也有一些针对当地的优化，例如内地魔兽电影流行时，会推出魔兽定制版产品，而在将拯救者作为全球性产品的同时，也会设计在这一品牌下的，一些只面向某些地区的产品。

最后联想还介绍了新概念产品“星际迷航”，它为纪念星际迷航50周年推出，是IP（文化产品）+PC（传统台式）的产品。它在外形和材质等方面都颠覆了传统，除了满足对游戏性能极致的要求之外，还满足了人



图11：首次以拯救者品牌出现的Y系列游戏笔记本



图12：Intel与联想拯救者共同接受采访







■图13：《PC科技趣味报告》以轻松易懂的语言进行了PC相关知识的科普

■图14：阿里巴巴天猫商城与Intel发言人共同接受采访

■图15：IEM比赛是本届ChinaJoy中最受欢迎的的亮点之一

们对美的需求，对交互的渴望和对情感的要求，特别是要在情怀和情感上让星际迷们感到共鸣。

天猫PC未来科技馆与Intel电竞联合发布会

在ChinaJoy上，阿里与Intel联合推出天猫PC未来科技馆项目，并发布了《PC科技趣味报告》**（图13）**。天猫PC未来科技馆将制定行业标准，通过大数据分析进行消费者分析，并且创建未来的的新商业模式，共同进行电竞生态圈产品的首发。这次联合将进一步推动电竞产业发展，服务消费者，并且推动OEM厂商的产品发展。

在发布会后，英特尔中国区市场部总监张怡璠、英特尔公司企业活动经理胡国华、英特尔（中国）有限公司产品经理周冠文、天猫市场部品牌活动总监秀珣、天猫电器城数码行业总经理竹照参加了媒体专访**（图14）**。

在关于电竞和游戏市场规模的问题上，Intel发言人表示，到2018年，游戏市场的规模将达到2000亿美元。天猫的发言人表示目前在天猫平台上，包括各种数字化、虚拟化游戏商品等在内的所有游戏产品中，硬件大约占据60%的份额，不过在硬件网购人群中，大部分是比较追求个性化的，所以天猫内部正在做个性化定制服务，希望根据每个人的个性、喜好去定制需要的电子竞技或者是游戏的周边产品。

对于IEM的项目设置，Intel发言人表示，Intel极限大师赛是一个全球的赛事，而且Intel还需要和主办方ESL一起合作，所以选择的游戏必须是在全球都比较受欢迎的。Intel知道目前有很多竞技类游戏都很火，比如说“英雄联盟”“守望先锋”，也一直在和主办方一起寻找更吸引眼球的游戏进入到IEM大赛当中，IEM的宗旨一定是找最新最火的游戏，将大家最喜欢的游戏提供给职业的玩家以及所有的观战者，这一点是不变的**（图15）**。

关于PC未来科技馆的形态，天猫发言人表示正在建设中，将从泛娱乐的角度切入，未来的范围会越来越广。天猫希望能把各个店铺中有科技感的东西结合在一起，建立类似中国CES的科技发布品台，让消费者都能来直接了解最新的PC科技，看到未来的发展趋势。对于一般消费者，PC未来科技馆也可以进行PC知识的传播，例如在PC产业下行，很多人感到PC的使用场景越来越少时，可以让用户了解PC更多地使用场景，如通过PC进行学习、设计，或者改善生活、提升生产力等。

目前PC未来科技馆将以天猫平台作为载体，主要做线上渠道，不过也有线下业务，例如和百脑汇有一个全渠道合作，很多核心商圈的百脑汇店里会有一个电竞体验馆，其实就是在帮助PC未来科技馆线做线下的承接。另外PC未来科技馆还将成为消费大数据的收集渠道，通过阿里巴巴生态系统中汇集到的各种数据可以将消费者进行很清楚的“画像”。而对这些数据的分析，可以得知消费者对电竞产品的需求，甚至能知道未来10年中国的PC将是什么样的状况。

在销售和售后服务方面，天猫可以做到在每一个城市都有厂商的服务人员，做到24小时服务，两小时上门，这一点已经超过了很多厂商的线下服务平台。

金士顿

金士顿和HyperX在此届展会上围绕“Get in the game 战力全开”的主题打造了多个展区，而且还首次推出了HyperX高端电竞机械键盘、顶级电竞耳机等诸多“战斗装备”集体亮相！HyperX在本次在ChinaJoy参展的产品线涵盖电竞耳机、键盘、鼠标垫、内存、SSD以及闪存盘等，凭借卓越的性能、质量与美学设计，吸引了大量现场观众和玩家驻足观看和试用体验。为了让广大用户对HyperX越来越丰富的产品线有更深入的了解，金士顿科技公司还在场外组织了媒体专访活动，金士顿大中国区HyperX产品经理田彬和金士顿大中国区闪存业务部经理皮申（图16），就游戏外设、电竞发展、存储产品业务等最受用户关注的方面回答了媒体的问题。

HyperX品牌致力于为游戏带来的舒畅体验

金士顿表示，HyperX这个品牌设立之初，就确定了为游戏、电竞和硬件玩家们提供高性能的配件和外设产品的目标，到今天已经成长为顶级游戏硬件品牌之一。HyperX在世界范围内赞助了很多顶级的电竞俱乐部和战队，如国内的HyperX Girls、VG、LGD，在国外更是囊括了众多世界顶级的战队。在新产品的开发过程中会大量参考这些专业玩家、职业玩家的意见，这些战队成员对产品品质的要求极为苛刻，能够满足他们的需求，就说明足以满足绝大多数玩家的需求了。

在国内，LGD、VG等知名战队常年在使用HyperX的电竞硬件和外设产品。他们给予了HyperX很高的评价，无论日常的训练和国内外重大比赛中都会首选HyperX的产品，今年ChinaJoy IEM的展台上，比赛用机的耳机和键盘也都是HyperX提供的。通过赞助战队以及IEM、CSL这种世界顶级赛事，也可以让更多玩家了解到HyperX产品为游戏带来的舒畅体验。

HyperX Cloud系列电竞耳机产品成熟、品类丰富

两年多以前，金士顿决定把HyperX作为一个独立的品牌来运营，而游戏玩家们除了需要高性能的DIY配件，也需要高品质的游戏外设，所以金士顿决定从玩家需求量最大的耳机开始进入外设领域。从金士顿调研得出的数据来看，耳机对玩家的影响主要有三个，一是对游戏中周边环境的把握，比如敌人的方位；二是团队之间的交流，沟通战术等；三是佩戴时的舒适度，是否夹头、是否闷热之类。可以说耳机是游戏电竞外设中对玩家影响最大的、技术含量最高的产品之一。

到目前为止，HyperX电竞耳机产品线已经很成熟，拥有5个系列10多款不同用途的耳机（图17），在功能、配件、价格等方面可以说覆盖了绝大多数玩家的需求，甚或出品如黑鹰耳机这样具备能够在有游戏战斗中“听得更远”独特功能的耳机，辅助电竞选手和玩家获得更优异的比赛和游戏成绩。

HyperX机械电竞键盘全球首发惊艳ChinaJoy

为了扩大电竞外设产品线的范围，为玩家们提供更出色的游戏体验，HyperX在今年ChinaJoy展会上首发其第一款机械电竞键盘（图18），这标志着HyperX品牌在外设产品线上又一极具竞争力的品类诞生。事实上，在国外Cloud9战队的前任队长Sean Gares（现在是CS:GO Echo Foxes战队的队长）已经亲自试用过该产品，他认为这款键盘非常顺手，是目前市面上保留了完整功能的电竞键盘里最窄的一款。并且能够稳稳地固定在桌子上不至于滑动。HyperX机械电竞键盘为了让玩家操作更加顺手在设计上尽可能地把键盘做窄做小，从而能保证玩家为了更符合手腕角度而将键盘水平旋转时，不至于因为过长过宽影响手腕受力点。田彬先生说：“玩家对于键盘是十分挑剔的，一个键按下去的力度、键程、回弹速度、回弹力度、有无段落等等要求全都因人而异。因此HyperX在征询了大量专业电竞选手和职业玩家的建议之后（图19），才推出了这款采用青轴的机械键盘。HyperX的这款Cherry MX青轴机械键盘，不仅有特别配备的游戏键帽，它还在抗打油、防水以及防滑方面都有着能够显著改善玩家使用体验的细节设计。”

VR或将洗牌DIY市场 HyperX迎来更大机会

2016年可谓是VR元年，火热的势头一直有增无减。VR作为一种逐渐流行起来的技术，对DIY市场是具有正面影响的。要想在



■图16：金士顿大中国区HyperX产品经理田彬（左）和金士顿大中国区闪存业务部经理皮申（右）在接受采访



■图17：HyperX电竞耳机已经相当成熟，推出了多个系列的产品







■图18，19：最新推出的HyperX电竞键盘已经被用于专业电竞比赛

■图20：高速半导体存储设备仍然是金士顿、HyperX的重点产品，它们其实也同样是提升游戏体验的玩家必备设备

VR环境下达到流畅的游戏效果，硬件配置必须达到一定水准，否则VR游戏的体验会很糟糕。从这个角度来讲，会促使希望体验VR游戏的玩家升级电脑。

皮申表示，就目前来看，VR带动的这股硬件升级潮流并不会影响很大。PC上的VR显示设备价格还比较贵，对应的游戏环境也不够完善，目前不会对传统游戏造成冲击。为了VR游戏而花高价升级电脑的玩家只是很小一部分。如果把眼光放得更长远一点，VR游戏作为一种新颖的人机交互形式，在历史上具有里程碑级的意义，标志着人类在“脑后插管”的道路上迈出了第一步。HyperX推出的产品能够满足最核心游戏玩家的需求，包括Predator系列DDR4和SSD在内的顶级配件，在其他硬件不成为瓶颈的前提下，可以确保所有VR游戏都能以最高效果运行。在现有的产品线上，则会继续向性能更强、速度更快、容量更大等方面发展。

SSD淘汰机械硬盘只是时间的问题

除了新的电竞产品，金士顿“传统”的存储产品也是本届ChinaJoy和玩家选择时的热点，金士顿同样有着自己独特的观点和坚持。例如针对SSD市场，金士顿认为如同闪存盘淘汰了软盘一样，SSD淘汰机械硬盘也是必然的结果，只是个时间问题。随着闪存工艺的进步，单位容量的SSD价格会迅速下降。SSD的TCL颗粒是SSD市场需求和工艺进步的必然产物，以有限度地降低性能和寿命为代价，降低了用户升级的成本，对固态硬盘的普及是有积极作用的。消费级SSD的性能在超过传统硬盘很多倍以后开始出现边际效应，而接下来继续解决的是容量或者说是单位容量下的成本问题。最近几年的主流SSD容量基本上是在以翻倍的速度增长，且价格不断下调，如今SSD已经是大部分玩家装机时的标配了（**图20**）。

目前NMVe协议的固态硬盘比较引人关注，近期出货量会有明显的增长，但主要还是出现在小部分顶级玩家和服务器领域，放在整个SSD市场里看，应该还谈不上爆发。对于职业电竞选手、骨灰玩家、服务器领域等高端用户来说，高性能的PCI-E或U2接口SSD是解决SATA接口带宽不足的主要方式之一，皮申表示公司也一直在密切关注这部分人群的消费需求，随时准备推出符合市场需求的产品。

值得信赖的金士顿和HyperX

金士顿和HyperX是个值得信赖的品牌，这个品牌不会突然就消失了，也不会因为更换代理商等原因拒绝为老用户提供保修等售后服务。消费者可以通过400技术支持热线、技术支持信箱等多种方法，为金士顿和HyperX产品验明正身。特别是前段时间还开通了微信验真伪的服务，非常简单快捷。金士顿在全国开设了200多家正品放心店和50多家授权服务中心，还拥有金士顿的网上正品放心店和天猫旗舰店，用户还可以选择京东、亚马逊等网上商城，在这些地点可以100%放心购买金士顿产品。通过金士顿和HyeprX拥有遍布全国的售前和售后渠道，玩家可以在最短的时间内得到来自官方的售前咨询、技术支持和售后服务，免除后顾之忧。总之，只要电竞这项运动没有消亡，金士顿和HyperX就会通过不懈努力，继续为包括电竞俱乐部成员在内的所有玩家提供更加出色的产品。

总结

尽管我们的采访涉及到的只是参加本届ChinaJoy的一小部分硬件厂商，并不能完全反映出所有硬件厂商的产品、技术、态度等，但也可见微知著，基本可以看到目前游戏硬件领域的热点，VR、电竞相关产品显然将是近期最受关注的游戏硬件，而同时，在PC数码市场中逆势上涨的游戏硬件自身，也是传统或新兴硬件厂商拜托困境或快速成长的最大依托。P

本期的杂七杂八再次给读者带来四款非常有特色的手机软件，如果你对手机软件有较高要求的话，不妨来看看，这些手机软件是否是你所需要的？

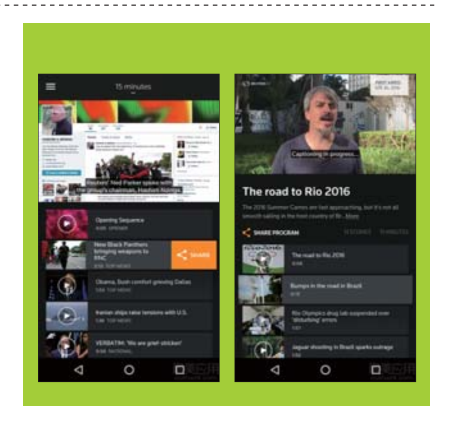
软饭王

Reuters TV

下载地址：https://play.google.com/store/apps/details?id=com.thomsonreuters.reuterstv



其实有时候我们看新闻时，总会想如果这个新闻能够真正让我们听到看到又是一个什么效果。可能有人会说，这些东西不早就实现了吗，那些视频网站的新闻视频多如牛毛，自己去看就好了。然而那些视频网站上的新闻视频很多都只有一个文字简介，对于我这种喜欢看翔实文字内容的人来说，寥寥几句实在难以概括整个新闻，也许你会觉得我要求太多，不过我们没有这么多要求，那些软件又如何进步呢？



现在，有这么一款软件满足了我的这些要求，这个软件就是Reuters TV。虽然这个软件的出品方是外国的路透社，对于很多英语苦手的朋友可能没有那么多吸引力，不过你如果喜欢浏览国外新闻，或者是对于外国发生的一些趣闻比较感兴趣的话，那么这个应用绝对适合你。

这个软件最大的特点就是，它不是那些视频网站出品的新闻，而是专业的新闻媒体精心选择的新闻品类，能够让读者很清楚明白的了解事情的真实情况。对于读者来说，这种感觉是非常好的。

而且由于他们的新闻都有专业编辑负责排版校对，内容方面也能够保证精品。比起其他新闻类软件的视听功能，Reuters TV会让你对新闻有不同的感受。当然，前提是你的英语水平不错才行。

推荐理由：可以看视频的新闻阅读软件

Universal Copy

下载地址：https://play.google.com/store/apps/details?id=com.camel.corp.universalcopy



很多时候我们在操作手机浏览网页或者其他应用的时候，需要复制一些文字或者是标题进行操作，有的时候可能是想搜索一下这些消息是否准确，有些时候则是希望把这些优美的文字发到朋友圈或者是微博里面分享出去，让好的东西被更多的人看到。但是很多网页或者是应用并不支持用户的复制功能，我们可能会遇到无法选择复制而不得不一个个手动键入的情况。



那么现在你不用发愁了，有这么一款软件能够轻松的解决你的问题，这个软件就是Universal Copy，它能将很多无法复制的文字拷贝下来，放到任何地方。

你不需要特别对软件所要复制的文字进行选定，只需要打开软件放到通知栏里面，然后在要复制文字的时候，拖动软件提供的选择框，那么软件就可以自动对框内的文字进行复制处理。操作简单，功能强大。

用了这个软件，以后我们想搜索一下或者给朋友圈转一些文字的时候，就不用再痛苦的一个字一个字输入了，只需要轻轻拖动选择框，你想要的文字就能轻松出现在复制栏里面，绝对是日常使用的一大神器。

推荐理由：万能的文字复制工具

 分形的奥秘



下载地址：https://itunes.apple.com/cn/app/id1086527481



很多朋友对于记住那些纷繁复杂的公式感觉是一件非常头疼的事情。没错，这些公式要么抽象复杂，要么其中包含了很多数学原理，如果单纯依靠死记硬背，相信很快就会把这些公式忘得一干二净。

那么，是否有一个软件能够解决这些朋友的问题呢？当然有了，这个软件就叫做《分型的秘密》。

其实说起来这个软件一点都不复杂，它只不过是将那些看起来很复杂的数学公式巧妙的图形化了，用一些好看的便于记忆的图形来代替枯燥的公式，将公式原理引入图形当中，让用户能够更好的记住这些枯燥的公式。

也许很多人都不知道，数学公式与基础图形是不分家的，很多数学公式都能通过模型或者图形来表示。这款软件，就是利用了这一点，让公式变得更容易记住，而且软件内部提供的一些功能，也能够帮助用户对公式的理解更加深刻。

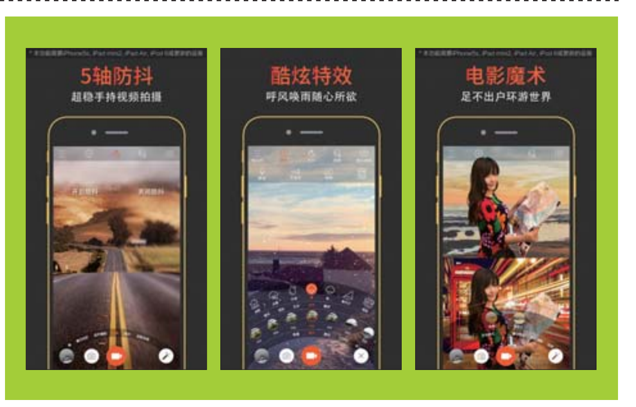
如果你是一名学生，并且对那些烦人的数学公式感到恼火的话，不妨试一试这款《分形的秘密》，说不定你会因此而喜欢上数学呢。

推荐理由：有趣的数学公式学习软件

极拍专业版



下载地址：https://itunes.apple.com/cn/app/id951615851



随着手机摄像头的不断升级，我们使用手机拍摄照片甚至视频的机会也越来越多。对于很多朋友来说，手机拍视频可能就是为了消遣一下，将生活当中发生的事情分享给大家。不过对于很多喜欢追求极致的朋友来说，如果能够给自己拍摄的视频加入一些特殊效果，那么就更酷了。

于是，就有了这款软件，极拍专业版。

相比手机当中其他的一些视频处理软件，这款软件的专业程度就太高了。你尝试过在手机当中制作背景合成吗？或者在手机中让视频达到一些在电影当中才会出现的效果？这款软件就能够满足你。

它不仅能够通过一些拍摄技巧加上软件的效果，让你的视频能够轻松的进行各种合成。同时也能够让你的手机视频通过转换滤镜轻松实现电影画面的效果，还有更多的功能等待用户去挖掘，不过如果你是一个手机视频制作极客的话，这款软件绝对能让你爱不释手。

推荐理由：功能全面的手机视频制作工具

好了，本期的杂七杂八就推荐到这里。各位读者如果发现了什么实用有趣的手机应用，还请大家通过大众软件官方微博和微信跟我交流。说不定你推荐的应用就会出现在下期杂志上哦。小伙伴们行动起来，快来推荐好玩实用的手机应用吧！

触摸未来

——从2016年E3GCA评奖看VR风云未来

文 | yago



一年一度的E3展会于6月16日落下帷幕，这场持续了三天的全球游戏盛会为玩家们带来了大量新作新硬件的劲爆消息。当洛杉矶会展中心的喧嚣嘈杂重新归于平静之后，各路媒体机构对参展游戏及硬件的竞比评选才刚刚开始，这是每年E3展会的真正高潮，也是所有游戏从业者与骨灰级核心玩家关注的焦点。在各家游戏杂志和娱乐网站五花八门的评选中，综合了全世界40多家媒体观点的E3游戏评论奖（E3 Game Critics Awards，以下简称E3GCA）自从1998年首届E3展会以来始终是业界公认的最高权威奖项。

6月28日，2016年度的E3GCA评委会公布了16项评奖候选提名者名单。任天堂公司凭借精心打造的《塞尔达传说：荒野之息》揽走了包括最佳参展作品在内的三项大奖，任氏开发团队的勤勉人所共知，而他们的老对手索尼却选择了另一条截然不同的道路——积极布局虚拟现实硬件战场，抢占VR业界标准制高点。

VR潮流的持续走红，从本届E3GCA的最佳硬件评选中也能看出端倪。提名参选最佳硬件奖的三件神器中，微软的Xbox One S可算一台小型化的升级版Xbox One；Oculus VR公司的Oculus Touch虽然看似一对鸳鸯手柄，但实际上它却是该公司拳头产品Oculus Rift虚拟眼镜的扩展外设；最后，索尼公司正式亮相的PlayStation VR堪称本届E3展会上最为嘹亮的战歌号角，这套搭配PS4主



微软在E3推出Xbox One S主机


延后推出的Oculus Touch手柄具备更出色的人体工程学体验



索尼PlayStation VR在E3正式亮相，重立霸主地位

机的VR头显外设象征着索尼正式加入虚拟现实竞争的第一个脚印。

历届E3GCA评选出的最佳游戏硬件奖始终是游戏产业发展趋势的重要风向标，自从2012年任天堂的WiiU主机夺得这一桂冠后，后续2013年、2014年、2015年三年中这个奖项均被异军突起的Oculus VR公司接连包场，Oculus Rift虚拟现实眼镜两度荣获E3最佳游戏硬件奖，去年夺得此奖项同样也是该公司的Oculus Touch手柄。直到今年，索尼大神终于扬眉吐气踹翻了这位业界新贵，凭借一曲PlayStation VR劲歌重立霸主地位。

虚拟现实

从理论上来说，VR（Virtual Reality，虚拟现实）是指借助计算机技术和硬件设备，实现人类感观可以真切感受到的虚拟幻境。VR不是突然凭空出现的孤立技术概念，它是现代计算机技术持续演变进化不断积累后必然达到的质变结果。从超越二维画面的全3D游戏引擎，各种家用主机的体感外设，早已如火如荼的3D立体电影，到前些年昙花一现的谷歌眼镜，以及日新月异的视频显示技术，其实都在一步又一步推动我们走向那个耀眼绚丽的临界爆发点。

既然提到VR，那就不能不提AR（Augmented Reality，增强现实）和MR（Mix Reality，混合现实）这两个扩展概念。AR主要指在可视画面中将真实环境和虚拟物体叠加并存，例如谷歌眼镜中投射到实景画面上的导航指向箭头。任天堂公司近期在移动平台上推出的超级人气大作《精灵宝可梦GO》其实就是一款典型的AR技术游戏，玩家必须手持打开应用的手机在类似导航地图的实景环境中满世界乱蹿，为的是四处搜寻并捕捉可能出现在任何地点的稀有口袋妖怪。MR同样以实景和虚拟物混合叠加为基本特征，但MR中的实景和虚拟物能够实现互动，如微软的Hololens可在实景中的任意地点放置类似桌面快捷方式的互动菜单，这个悬浮菜单始终存在于放置点，每当操作者戴着Hololens走近时总能看到该菜单并可对其进行互动操作。

目前大多数人所了解的VR应用，主要指头戴式显示器，即一整套由主控芯片、传感器、显示系统、光学透镜及酷炫外壳构成的全遮蔽式眼部投射装置，这种科幻味十足的装备能让游戏玩家获得前所未有的沉浸式互动体验。除了玩游戏，还可以用VR设备实现欣赏3D立体电影，体验涉及肢体动作的教育培训，以及同步执行远端环境下的特殊任务等实用价值极高的功能。但是，没有任何人可以否认，VR设备天生最适合游戏体验。第一人称射击、动作冒险、体育竞技等类别游戏具有高强度互动特性，而这恰好正是VR设备的最大优势所在。

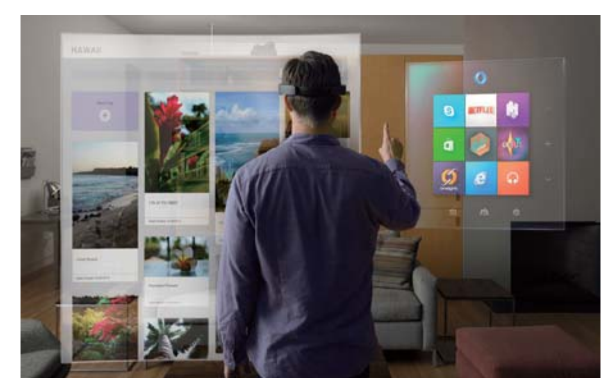
三大神器

仅就游戏娱乐领域而言，目前代表全球业界最高水准的VR游戏设备当属Oculus Rift CV1、HTC Vive以及Playstation VR三大神器。

诞生于2012年的Oculus VR公司，不仅是近三年来频繁亮相E3的游戏业界大黑马，同时也是全球VR技术革命风暴的发源地和领头羊。一贯捷足先登的Oculus VR公司最早于2012年8月在众筹网站Kickstarter上发布了他们的第一款VR产品Oculus Rift Development Kit 1，这就是被称为DK1的开发套件。这套VR设备采用7英寸LCD屏，双眼分辨率1280X800，视场角仅有90度，以今天的标准来看相当简陋。2013年，id Software创始人、FPS游戏大神约翰·卡马克正式加入Oculus VR公司并担任首席技术官（CTO）。2014年7月，Facebook以20亿美元天价收购了整个Oculus VR公司。2014年7月面世的DK2将分辨率提升到1920X1080，此外还增加了动作追踪功能与可拆卸电缆。2014年9月公布的Crescent Bay算是Oculus公司推出的第一款面向大众消费者产品，这个型号拥有更加流线型的轮廓，实现了360度全方位动作追踪，新OLED屏幕分辨率提升至2160X1080，此外还增加了内建耳机。

2015年5月，Oculus对外公布了他们的最终消费版产品Oculus Rift CV1。售价599美元的CV1采用菲涅尔目镜和OLED屏幕，双眼分辨率高达2160X1200，视角110度，刷新频率90Hz，实测重量约为470克。CV1通过星座红外系统和惯性传感器完成动作追踪和定位，在头显外壳有许多肉眼不可见的LED标识点，使用时通过红外摄像头进行位置捕捉，被遮挡时则由惯性传感器提供的数据来进行修正弥补。CV1套装中的头盔和耳机均采用类似皮肤的柔软橡胶材质，触感舒适佩戴稳定，唯一缺点是对戴框架眼镜的使用者支持度不佳。

在Playstation VR面世之前，唯一能对Oculus Rift CV1构成威胁的竞争对手



微软Hololens头显实现混合现实（MR）技术，可以将虚拟物体或菜单放置在现实环境中进行互动



应用增强现实（AR）技术的谷歌眼镜

只有HTC Vive。2015年3月的巴塞罗拉世界移动通信大会上，HTC对外公布了他们与Valve公司联手开发的虚拟头显HTC Vive。HTC Vive起步虽晚，但却采取了死盯业界老大战术，处处以Oculus Rift为假想竞争对手，它不仅同样采用2160X1200分辨率的OLED屏幕，刷新率也是90Hz，操作者可视角也是110度，实测工作重量约为555克。但是，HTC Vive于2016年4月正式发售时，全套售价竟然为799美元，比Oculus Rift CV1整整贵了200美元。

多出来的200美元，换来了三样Oculus Rift CV1所没有的东西。第一，当然是以作者君为代表的眼镜佬们的舒适佩戴感受；其次，HTC Vive的捕捉定位技术在精度和空间上都有绝对优势，代号灯塔的一对激光动作追踪仪可实现在5X5平方米范围内的毫米级超精准定位。此外，灯塔系统还支持大范围移动，多人同空间运动识别等实用技术。和只能坐在椅子上摇头摆尾的Oculus Rift CV1相比，HTC Vive的互动体验明显要高出一个档次，只不过那对灯塔激光追踪仪的安装有点麻烦；最后，HTC从Valve公司那里还获得了Steam VR平台230余款游戏的支持，目前这个数字仍在持续增加中。Oculus Rift CV1的背后是Facebook，网络社交用户基数虽然庞大却和游戏圈关系不大，正在建设中的Oculus Home平台未成气候，只能通过独占某些VR游戏和视频来争取用户。而HTC Vive背后的Steam是目前全球最大的游戏软件数字发布平台，喜欢玩游戏的朋友该选哪个自然不用多说。

HTC Vive发售时标配一对专门设计的定位手柄，而Oculus Rift CV1的零售套装最初搭配的控制器只有一只Xbox One无线手柄，后来才有额外独立出售的Oculus Touch手柄。就目前两种VR手柄的用户反馈来看，HTC Vive在定位精度和材质手感方面明显占上风，而Oculus Touch则具备更出色的人体工程学体验，习惯了摇杆和手势控制的玩家通常会更喜欢后者。Oculus Rift CV1和HTC Vive都支持外接PC，两者对外接PC平台的硬件配置要求大体相同，都需要至少Intel I5-4590或AMD FX 8350以上CPU，NVIDIA GTX970或AMD R9 290级别以上显卡，CV1需要至少8G运行内存，而Vive仅需4G运行内存。从种种对比来看，HTC Vive显然是深度游戏发烧友的不二选择，而玩家如果只想坐在椅子上欣赏VR小电影，偶尔体验一把轻量级虚拟现实技术，那么便捷易用的Oculus Rift CV1肯定更适合你。

三大神器中索尼的PlayStation VR来得最晚，2015年9月才在东京电玩展会上对外公布，2016年10月才能正式上市发售。PlayStation VR的硬件机能参数在三大神器中位列最末，5.7英寸的OLED屏的单眼分辨率960X1080，可视角度100度，但刷新频率独树一帜达到120Hz的业界最高水准。使用重量约610克的PlayStation VR套装售价为399美元，貌似三大神器中最便宜的一款，事实上如果加上购买Playstation 4主机、PS Move光棒控制手柄、PS Camera等必需部件的投入，要想完整体验PlayStation VR的烧钱总成本并不逊色于另外两位竞争者。

PlayStation VR采用可见光主动式光学定位技术，配置双目摄像头的新版PS Camera通过识别棒状控制手柄顶端的彩色光球，以及PlayStation VR头显顶部光源实现对操作者身体姿态的精准定位，除此之外玩家也可以使用Dual Shock手柄控制进行操控。相对于黑科技风范十足的Oculus Rift CV1和HTC Vive头显，PlayStation VR的使用者全身上下到处闪烁着五彩光芒，看起来萌趣有余而格调不高。不过，作为Playstation家族的御用VR外设，PlayStation VR势必会从索尼铁杆拥趸中获得不容小觑的助力，Playstation主机的玩家有多少，


约翰·卡马克也加盟Oculus VR公司



Oculus Rift CV1表面有肉眼不可见的红外定位点


玩家在E3体验PlayStation VR游戏



HTC Vive全套VR装备


Playstation VR的全套硬件阵容

PlayStation VR的潜在用户就有多少，这个先天优势为PlayStation VR带来了与Oculus Rift CV1和HTC Vive截然不同的未来市场前景。

7月27日，索尼在上海举行产品发布会，正式公布将于2016年10月13日销售的PlayStation VR国内行货价格，其中纯头显价格为人民币2999元，加PS Camera的基础套装价为3299元，再加一对PS Move光棒控制手柄的精品套装价格3699元。以上所有套装均未含Playstation 4主机（索尼官方旗舰店售价2399元），如此高端大气上档次的价位阵列终于让国内玩家首次有了领先全球的自豪感。

百花齐放

虽然游戏娱乐业界以Oculus Rift、HTC Vive、PlayStation VR三大品牌为排头标兵，但实际上它们仍然不能代表当前VR硬件产品的全部概貌，原因是有如雨后春笋般冒出来的各型VR产品实在太多太杂。

若论顶级高端货，有微软的Hololens，这套国内售价万元的神器采用简版Windows10操作系统，单眼最大分辨率1268×720，净重579克，最大亮点是能独立运作，不需要外接任何电脑或主机。Hololens号称已超越时下流行的VR及AR定义范畴，微软为它拓展出了一个新概念MR。游戏娱乐仅仅是Hololens的基础功能之一，满怀雄心壮志的微软真正想做的是把它打造成人类文明尖端生产力的新锐工具。

若论低端亲民货，也有谷歌技术专家利用业余时间设计出的廉价VR纸板盒（Cardboard VR）。一张经过简单裁剪的硬纸板，两枚凸透镜和几根橡皮筋，嵌入一部大屏智能手机就是一套便携式VR影院，加上NFC卡贴后公开售价不过25美元，不带NFC卡贴版售价低于7美元，国内某宝上销量最火爆的廉价低端VR眼镜几乎全是这玩意的山寨翻版。

虽然Oculus VR公司将人类世界引入了一个崭新时代，但现在还只能说我们才刚把一只脚跨进了辉煌未来的门槛。目前的VR产业圈尚未建立统一标准，各大主力厂商都在抢夺山头各行其道，有的更新换代频繁得令人目不暇接，有的设计思路脑洞大开到惨不忍睹。2016年全球VR/AR产品市场销售额已达数十亿美元，据专家分析到2018年时全世界范围内VR/AR产品销量将突破一亿大关，如此巨大的市场前景吸引了无数投资者和开发商竞相入水一搏。野心勃勃的谷歌正在筹划基于安卓操作系统的高质量Daydream VR平台，原本与Oculus关系紧密的三星也自立门户搞了个三星Gear VR眼镜，还有LG公司匆忙发售的LG 360VR眼镜，后者外形虽然看似酷炫，但实际使用中的鱼眼畸变效果却令人大倒胃口。

不仅国外IT业界对VR概念趋之若鹜，甚至国内也有不少厂商积极加入到抢跑队伍中，如基于PC平台的乐相科技、蚁视科技、3Glasses，以智能手机为核心的暴风魔镜、焰火工坊，此外还有华为、乐视、魅族等知名国产手机厂商都先后推出过基于旗下手机的简式VR眼镜。这些国产VR外设不乏一些闪耀亮点，但无论在图像品质还是用户体验方面距离国际大厂产品仍有不小差距，即便用来观看立体电影实际效果也不尽人意，更不要说体验一流游戏大作了。

无论是独立运行的Hololens，还是游戏体验感最佳的HTC Vive，或是几十块钱的VR纸板盒，当前所有主流或非主流VR设备其实都未能实现真正意义上的完美虚拟现实，它们中的大多数产品仅聚焦于视效和听觉两方面的拟真效果，有的做得好有的做得差而已。但是，体验者无法获得除此之外的更多感觉，香

微软的Hololens是目前最顶级的VR设备



游戏娱乐仅仅是Hololens的一项基础功能



利用微软Hololens可以在现实中进行虚拟设计



谷歌纸盒实现了最廉价的VR体验



谷歌已筹划基于安卓系统的高质量Daydream VR平台



三星Gear VR眼镜



LG 360VR眼镜外形酷炫，体验欠佳

臭冷暖松紧快慢轻重等微妙细节无一到位。双眼所见双耳所闻蛮像那么回事，不过偶尔从头显下方缝隙中瞥到自己的双脚，不易受骗的大脑会立刻醒悟，原来这还是一场幻觉！当五种基本感官无法协调统一时，割裂的感觉更容易破坏所谓的沉浸式体验。

虚拟现实并不仅有视觉和听觉两项，不能模拟出视、听、嗅、味、触等五类基本感觉的VR不是货真价实的VR。以目前人类的技术水准来看，要实现真正意义上的VR显然还有很长一段路要走。对于游戏玩家而言，花费上万的投资，最后体验到的VR其实只相当于给自己的PC或主机换了一台综合体感捕捉与三维视效技术的眼部显示器而已。

内容体验

VR技术的基础是日趋微型化的强悍硬件，但它在游戏业界的未来却取决于硬件平台所承载的内容，也就是各种软件应用。

本届E3最佳VR游戏奖得主《蝙蝠侠：阿卡姆VR》是一款汇集了天时地利人和的重量级大作，蝙蝠侠在欧美年轻人群中一直备受追捧，由Rocksteady制作的这款游戏能让Playstation VR的玩家们美梦成真，摇身化作蝙蝠侠，以亲临其境的VR视角探索蝙蝠巢穴，游览韦恩庄园，或是随心所欲挥拳痛殴作恶多端的都市恶棍们，发射蝙蝠双刃飞刀，最后驾驶着蝙蝠车轰鸣而去，那份感觉想想都能让人毫不犹豫地掏出银子置办全套Playstaion VR装备。

同时获得最佳VR游戏提名的《生化危机7》《星际迷航：舰桥船员》都没什么鲜亮特色，但由Insomniac专为Oculus独家开发的一款游戏《不语者》（The Unspoken）却令人耳目一新。在这款游戏中，玩家将以第一人称VR视角挥动双臂组合施放出25种视觉效果惊艳的攻防魔法，例如借助乌鸦头骨召唤鸦群攻击敌人，或利用竞技场碎石拼出傀儡石像人战斗，或凌空勾勒出一面魔法护盾格挡对手攻击。单机模式下，玩家可以体验剧情，学习掌握各种新魔法，多人模式下两名玩家则可以利用学会的魔法来一场惊天动地的PvP大战。这款游戏提供了非常有益的启迪，它让更多玩家看到了诸如《博德之门》《无冬之夜》之类奇幻经典进入VR领域后将可能焕发出怎样的全新生命力。

获得本届E3提名的另一款Oculus独占作品《威尔逊之心》（Wilson's Heart），是一款为Oculus Touch手柄发售造势的恐怖冒险游戏，玩家在游戏中扮演的主角罗伯特·威尔逊从昏迷中醒来后发现自己身处诡异妖屋，胸腔中的心脏也被换成了未知魔物，别出心裁采用黑白画风的《威尔逊之心》号称拥有目前最棒的VR剧情和体验感，实际上我们完全可以将其看作恐怖惊悚类游戏涉足VR领域的一次大胆尝试。

从三大主力神器厂商的经营侧重点上，我们也可以很清晰地看出未来VR游戏软件的发展方向。身为排头兵的Oculus VR公司走的是平台化路线，以领先世界的技术水准和简单易用的人机界面全力吸引用户，无论是PC还是家用主机或手机用户全都可以在Oculus Rift的舞台上找到属于自己的领域，无论使用者是游戏玩家还是VR视频爱好者或者特种行业需要，同样也都能通过价格相对适中的Oculus Rift CV1领略业界一流的体验。大力推广模块化开发套件，打破硬件平台和用户群体的界限，建造一个以内容为重点的VR平台，Oculus VR想要走的道路显然绝不仅限于游戏业。

相比之下，HTC Vive几乎就是专为游戏玩家量身定制的VR装备，但它的实际体验效果与其价格一样处于顶级水准。高处不胜寒必然导致用户群小众化的结果。再加上体验Vive需要更大更空旷的场地，那意味着这套专属于游戏的高端VR设备很难会有火爆销量。Valve一直在为HTC Vive开发最适合展现VR魅力的新游戏，同时也通过Steam平台提供了诸如《半条命》系列、《军团要塞2》等经典FPS名著的VR体验版。最近还有消息称，HTC正与惠普协商合作开发专为HTC Vive提供支持的高端游戏PC主机。各种证据表明，HTC Vive的内容建设正走在一条专精化的道路上，它今后未必是用户群最多的VR设备，但却一定是体验感最好的游戏神器。

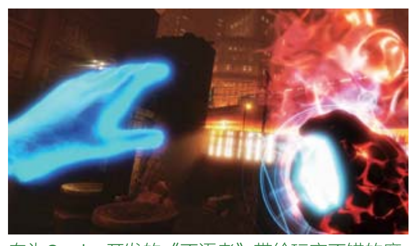
面对与任天堂颇有几分神似的HTC，索尼PlayStation VR的软件策略仍然是人海战术套路。经营家用主机多年，索尼完全有这个资本，也有丰富的市场操作经验。相对最低价格的PSVR可以大幅提携PlayStation主机及周边外设的销量，以多人模式和休闲小游戏为主的作品阵容投入成本低，市场风险较小，当中再掺杂几款像《蝙蝠侠：阿卡姆VR》《最终幻想15VR版》《生化危机7》之类不容错过的大牌名作，整体声势看起来蔚为壮观。当前，索尼对PSVR的市场定位是隶属于PlayStation 4主机平台的VR外设，这种东西俺们也能搞，随便下场陪大家玩两把的韵味很浓。如果VR题材真的成为游戏市场的主旋律，索尼也许会将其PlayStation平台上的更多



《蝙蝠侠：阿卡姆VR》获本届E3最佳VR游戏奖


《星际迷航：舰桥船员》VR版的体验比较一般


恐怖VR游戏《威尔逊之心》也获得了本届E3的最佳提名


专为Oculus开发的《不语者》带给玩家不错的魔法体验

主力大作一股脑砸进来，但那种事情绝不会发生在现在。索尼针对的目标客户群几乎都是原先的PlayStation机主，把这些忠实的羔羊引入全新的VR牧地，保住索尼的利润源泉，这才是PSVR真正的历史使命。

悲喜未来

VR技术为所有传统游戏都开辟了一条通向全新世界的道路，这条道路的名字叫虚拟现实。在可以预见的不久将来，虚幻与真实之间的区别将变得越来越小，甚至有可能超越真实，比真实更加真实。例如第一人称射击游戏的玩家们可以把自己的形象扫描进游戏中作为主角模型，开火扫射打光子弹后不再随便按某个键就可以瞬间自动更换弹匣，也许玩家必须做出和真枪换弹匣完全一样的动作才能继续射击。是不是感觉有点繁琐？但那正是真实的另外一面。

当玩家可以变着花样以各种角度和弧线投掷碎片手雷时，他们也许会发现虚拟现实也有令人惊喜的优点。媲美甚至超越真实的空前自由度，将是未来虚拟现实游戏的最大卖点，例如一款模仿鹰隼禽鸟展翅翱翔的VR体验游戏，真实的气流冲击与速度感，俯瞰山川河流的骄傲，捕食的强烈欲望，面对天敌的心悸恐惧，必然是鼠标与手柄时代玩家们完全无法想象的体验。真实与虚幻的分界线将变得越来越模糊，虚幻可以是真实，真实也可能是虚幻，不同的平行世界都可以在真实中同时存在，唯一的问题只在于是谁来体验它们。在那个时代，游戏将成为真正改变人类的艺术，而游戏的设计和制作者们无疑将成为神一样的创世者。

当VR技术能够创造出和真实无限接近的互动场景后，几乎不受限制的多元化设定会给游戏玩家们带来从未有过的空前自由度，他们可以在游戏里达成现实中无法做到的事情，这种情况无疑将导致虚拟幻境比真实更加吸引人心。发展到最后，究竟哪一个是真哪一个是假将变得毫无意义，自愿服下蓝色药丸选择永久留在矩阵幻境中的人可能会越来越多。肉体是卑微的，人类五种感官的敏锐度都有可以具体量化的上限值，然而技术的发展潜力却是无限的，这意味着人工构建的虚拟场景最终必然有一天会超越人类感官的极限，成为比真实还要更加真实的幻境。

超越人类五种感官的极限将是VR技术发展的一座重要里程碑。在笔者看来，跨过这道门槛的标志未必是某种新研发的高端VR硬件。其实，无论是游戏玩家还是渴望超越极限的时尚达人，都不需要把一套沉重的头显设备扣在自己脸上。因为，人类已经有一套经历了百万年进化的非常成熟的内置VR硬件，那就是人类的神经系统。我们所感受到的一切真实，都是视、听、嗅、味、触五类器官将外部世界的各种刺激反馈到中枢神经系统的最终结果。终极版的未来VR设备只有一个终点，那就是直接接入人类神经系统，取代五种原配感知器官的输入数据，根据需要特定构建另外一种截然不同真实。当脑后插管的那一天到来时，半人半机器的新人类必将拥有远超传统旧人类的无限敏锐感知，一种无限接近于传说中的神的状态。

但是，这样的未来真的好吗？过度依赖VR会导致人类文明的衰落和毁灭吗？

悲观主义者的答案无疑是肯定的，正如他们当初对电脑游戏和网吧的看法，所有带有潜在危险的新生事物在悲观主义者眼中都是洪水猛兽，无知和恐惧缔造的阴影遮蔽了对未来对自身的信心。而乐观主义者们显然不这样看，他们更关注VR技术给人类文明带来的生产力提升，正如计算机产业中先后诞生的Intel和微软，也正如全球互联网文化孕育的谷歌和Facebook等文明奇迹。至于那些注定要被淘汰的失败者，不管人类社会发展到何种阶段，达尔文的进化论终将会筛掉他们。

自从远古人类使用了火以来，各种新技术一直在不断改变人类，畏惧和退缩从来不是最好的选择。正如我们经常可以在身边看到各种各样振振有词的保守复古主义者，但他们中却几乎没有人愿意脱下衣服回到树上去过诗一般的田园生活。也许没有人可以准确预言，VR到底会给人类带来什么。但是现在，身为游戏玩家的我们有什么理由不尝试一下这项全新技术，努力触摸一把未来的感觉呢？P



将有越来越多的游戏大作加入VR版，带给玩家全新的体验



MR让设计对象不仅可以显示在屏幕里，还可以“站立”在手边



MR是VR的发展方向，未来必将融入到人们的生活中，变得不再那么昂贵

游戏行业的下一个小风口？

——谈H5游戏市场的前世今生及未来展望

文 | 碧海银鲨



手机上的HTML5游戏（以下简称H5游戏）在业内往往又被称为"手机页游"，这个概念的提出是相对于原生App手游而言的，即将H5游戏与原生App手游的关系与差异以PC平台上的页游与端游来做类比，由于这两者的关系与差别的确非常相似，因此得到了业内的普遍认可。但实际上，从H5游戏的发展历史来看，其发展历程却要比PC页游曲折得多。

H5游戏历史溯源：乔布斯的预言促进H5发展

H5游戏的历史并不比原生App手游短多少，最早可以追溯到2010年，当时还在世的乔布斯宣布苹果系统将不支持Flash，引得一片哗然，为此，乔布斯特意写了一篇《关于Flash的几点思考》的文章作回应。

乔布斯从开放性、网络、可靠性、安全等几个方面证明Flash并不适合苹果，在最后的总结中写道："移动设备关乎低功耗、触摸界面及开发网络标准，这些是Flash的短板。而移动时代的新开发标准，如HTML5，将在移动设备上获胜。"这句话在很多人眼中，尤其开发者眼中，似乎成为了H5游戏的尚方宝剑，由此也引发了游戏行业里对于H5游戏的一场场疯狂行为。

在获得乔布斯的支持之后，科技巨头们纷纷加入H5的疯狂追逐阵营中去，其中就包括Zynga、EA、Facebook、摩托罗拉和迪士尼等科技巨头，它们要么推出H5游戏，要么投资或收购了多家制作H5的公司。不过，仅仅隔了不到一年，这些刚刚崛起的H5游戏公司就一个个倒闭。MOTO最早投资的Moblyng第一个走下了神坛，随后，大批量的H5游戏公司宣告失败，H5的神话开始破灭，折戟的折戟，败退的败退，转型的转型，它们无一善终，而这距离乔布斯"H5将取代Flash"的预言仅不到两年时间。

年年岁岁花相似："H5游戏元年"是否伪命题？

虽然国外的H5游戏热潮随着一大批H5游戏的失败而逐渐降温了，但在国内市场上，H5游戏作为游戏市场上一个有未来发展潜力的细分领域，似乎一直都很活跃，也备受投资界的关注，我们从"H5游戏元年"这个概念的提出以及其

多个轮回就可以窥见一斑。

据了解，“H5游戏元年”的说法至少可以追溯到2013年，当时大量媒体使用“H5元年”这个令人兴奋的、史诗式的修辞，而实际上，游戏行业对于手游发展史的比较一致的说法是：2012年是手游元年，2013年是手游爆发元年。由此可见，H5游戏元年的说法的出现并不比手游晚。

但是谁也没料到，在此后的2014年、2015年，乃至2016年，H5游戏的从业者们仍然不断地抛出“XX年是H5游戏元年”的说法，真是年年岁岁花相似。更具讽刺意味的是，在业界不断地争论当年是否H5游戏元年的同时，H5游戏的先驱们也一直在为H5游戏什么时候月流水突破100万或者500万的问题而引发讨论。

对于大部分的玩家而言，对H5游戏的认识主要是从2014年的那只火遍朋友圈的“神经猫”开始的。据说，风靡一时的《围住神经猫》只有一个设计师和一个程序员，用时只有一天半，但最终却创造了3天500万用户和1亿访问的社交游戏神话。

《围住神经猫》的火爆与其低成本形成极大的反差，这给当时已限于红海竞争泥淖中的手游开发者们带来了一线全新的曙光，此后业内就迎来一股追捧H5游戏的热潮，被冠以元年、风口、春天之称，同时开始有大量的厂商或开发者入局H5游戏领域。

但可惜的是，在《围住神经猫》之后，再也没有出现H5游戏的爆款了，反而在2015年陆续传出了关于H5游戏的诸多负面消息，比如“滴滴游戏中心”宣布关闭H5游戏平台，随后蓝港宣布裁撤H5游戏平台“火爆游戏”，这些活生生的例子给H5游戏行业蒙上了一层阴影，甚至一度引发了对于“H5游戏元年”何时到来的质疑。

H5游戏的强心剂：《传奇世界H5》月流水过千万

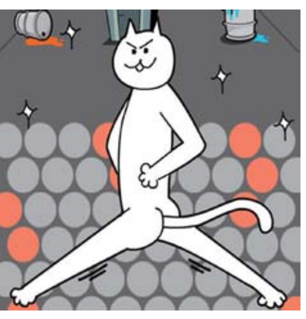
进入2016年以来，由于H5游戏一直都缺乏真正有影响力的高收入产品，一开始仍然笼罩在一层前景未卜的阴影之下，而转机很快就出现了。在2月25日，蝴蝶互动正式宣布《传奇世界H5》月流水突破1500万，成为首款月流水破千万的H5游戏，而据最新报道目前游戏月流水已经突破2500万，其中在整个腾讯渠道月流水就已经过千万，继续以傲视之姿雄霸H5游戏市场。

《传奇世界H5》月流水破千万的消息，无疑给当时低迷已久的H5游戏行业注入了一针强心剂。我们来对比原生App手游的发展历史就知道，2012年下半年里陆续出现了诸如月流水过千万的产品，如《神仙道》《大掌门》《龙之力量》等，虽然总的数量一只手便可数得出来，但毕竟正是这几款月流水过千万的产品，让2012年作为“手游元年”的说法得到了认可，更为2013年手游行业的爆发奠定了基础。由此可见，2016年终于有足够的理由可以称之为“H5游戏元年”了。

实际上，《传奇世界H5》能够突破



乔布斯认为HTML5将在移动设备上获胜



正是这只神经猫开创了H5游戏的神话



蝴蝶互动CEO凌海从2015年开始尝试探索手机页游领域



首款月流水突破千万的H5游戏《传奇世界H5》给行业开了个好头



H5游戏引擎提供商Layabox获得深创投1亿元A轮融资

月流水千万的行业瓶颈，主要得益于两点：首先是传奇IP的力量，我们都知道“传奇”这个S级的IP在中国拥有一大批的情怀用户，基于“传奇”而生的“传奇世界”也是如此；其次则是精细化运营策略，据蝴蝶互动CEO凌海介绍，为《传奇世界H5》服务的整个团队多达40人，总共发行近300家渠道上线，这些渠道主要分三大块，一是QQ系，如QQ浏览器、QQ大厅、QQ玩吧等，二是微信公众号系，120多个公众号，主要是些大众的公众号，大部分是泛娱乐内容的公众号，也有游戏公众号，三是大流量的App，比如饿了么、WIFI万能钥匙、百思不得姐。

H5游戏市场最缺的就是爆款产品，以前也有数款能月流水达到一两百万的H5游戏（如《愚公移山》等），让开发者能够赚钱，但要说到赚大钱的话，《传奇世界H5》则是第一款，因此其大获成功的最大意义是在于给行业开了好头，证明了H5游戏也可以赚到大钱，这一点就足以吸引更多的游戏开发者投入到H5市场。

大概是受到《传奇世界H5》成功的鼓舞，近期诸多大厂也纷纷布局H5游戏市场，比如最近传出的盖娅互娱拟1872万元入股H5游戏开发商摩多科技的消息，有了更多的人才与资金的推动，才能让整个H5行业加速发展，但未来能否实现一些乐观者预言的百亿级市场规模还有待观察与等待。

从H5行业三大引擎的格局看当前H5的发展状况

在2015年的上半年，H5行业里逐渐形成了面向不同开发者阵营的三大引擎技术提供商格局，分别是面向原Flash AS3开发者的Layabox（搜游网络）、面向原Cocos2d-x C++开发者的Cocos（触控科技）、面向Type开发者的Egret（白鹭时代）。其中触控科技是以手游引擎提供商与发行商的身份进军H5市场的，其主业仍在原生App手游方面，而H5市场只是其战略布局下的一个细分领域，而Layabox与白鹭时代则是完全为掘金H5市场而成立的公司，主要从事HTML5游戏制作、游戏引擎开发和技术服务等业务。

有业内人士曾从目前国内HTML5游戏四大典型大渠道，即新浪微博（社交型APP类代表）、爱微游（微信大号类代表）、QQ浏览器（各大浏览器类代表）、WiFi万能钥匙（超级APP类代表）统计了国内193款上线H5游戏所使用引擎的分布比例数据，如下：

在2015年8月的H5峰会上，触控科技与白鹭时代宣布达成合作关系，二者将在商业层面和技术层面建立手机页游的标准，联合推出“手机页游加速器”，并且对分成比例达成一个规范，即10万元以下不分成，10-100万元3:7分成，超过100万元则以5:5的比例分成。触控科技与白鹭时代的联手，共同制定了HTML5游戏行业新的利益分配规则，而随后不久Layabox向行业公布了10万以下不分成，10万以上2:8的发行合作分成比例的政策。

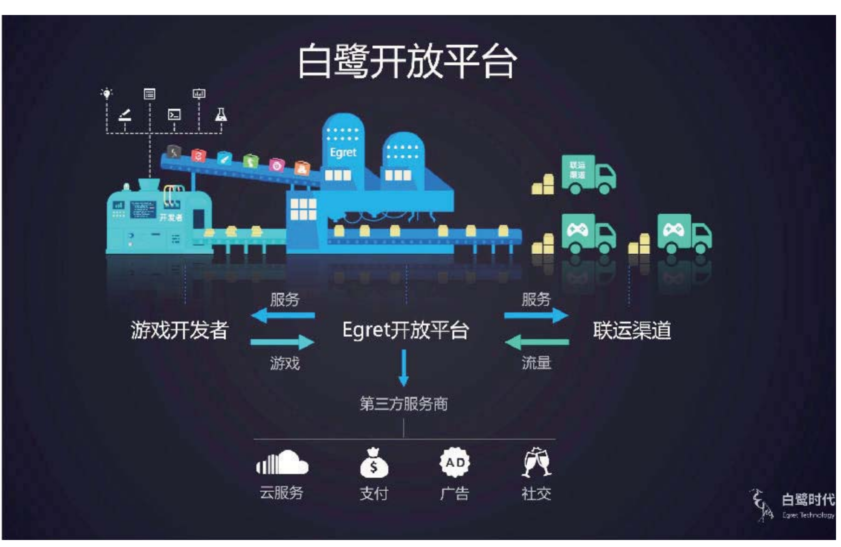
事实上，由于触控的主推的cocos引擎更多是被用来开发App手游，因此cocos引擎在H5行业里无论发声力度还是受关注力度都不及专注于H5引擎而起家的另外两家公司的引擎，即白鹭引擎与Layabox，而这两家在业内也是最为针锋相对的，原因是当前白鹭引擎的市场占有率最高，但主打的是偏轻度休闲玩法的产品，比如大名鼎鼎的《围住神经猫》，还有《传奇世界H5》，虽然其采用了《传奇世界》的IP，但本质上仍然是一款挂机游戏，而Layabox则号称其引擎专为大型H5游戏而服务，因此性能更为强大，适合于用来开发偏重度玩法的H5游戏，目前的代表性作品有其自研的《猎刃2》，还有由总流水达到6亿的同名页游转化而来的《醉西游H5》。据Layabox官方透露，《醉西游H5》在数据表现方面，次留是H5行业平均值近4倍，三日留存是H5行业平均值超10倍，平均在线时长是H5行业平均值超7倍。



触控科技高级技术总监林顺是Cocos引擎的联合创始人



白鹭时代的联合创始人张翔表示，H5游戏的特性可以给手游模式带来革新



白鹭开放平台示意图

由于目前H5游戏行业的发展尚未成熟，因此作为H5引擎提供商需要大量的资金，因此白鹭时代与Layabox都进行了融资，其中白鹭时代在2014年11月获得雷军的顺为资本千万美元融资，而Layabox也在2016年6月宣布获得A轮1亿人民币融资，由深创投、金惠丰、合力资本等联合投资。

随着《传奇世界H5》等H5爆款游戏的出现，H5游戏市场逐渐被投资者们所看好，因此在目前H5游戏市场格局未定之时，这三大H5引擎提供商的纷争格局估计还将持续下去，当然他们所要讲的故事都是“引擎+平台”的模式，即通过H5引擎、工具、运行加速器等来构建一个H5游戏的发行平台，打造H5游戏的服务生态，大致类似触控一直致力于围绕Cocos引擎而打造的手游发行平台的做法。

下一个小风口？H5游戏市场的未来发展展望

H5游戏的“类页游”特色决定了其并非是与原生App手游争夺市场，而是将手机上更为分散的流量，如将各种超级App、公众号等的流量充分利用起来才能发挥H5游戏本身的独特优势。从当前H5市场的实际情况来看，大部分的H5游戏公司还赚不到钱或者只能赚小钱，比如根据公开资料，白鹭时代已于2016年4月25日正式在新三板挂牌，其在2013年度、2014年度、2015年1-7月净利润分别为46.57万元、97.80万元、184.23万元。从这些数字也可以看出，此前H5游戏的市场规模很小，但一直在缓慢地增长，而随着《传奇世界H5》这样的现象级产品的出现，以及2016年作为H5游戏的元年的开启，今年有望取得更为出色的收入表现，进而带动整个H5行业的发展。

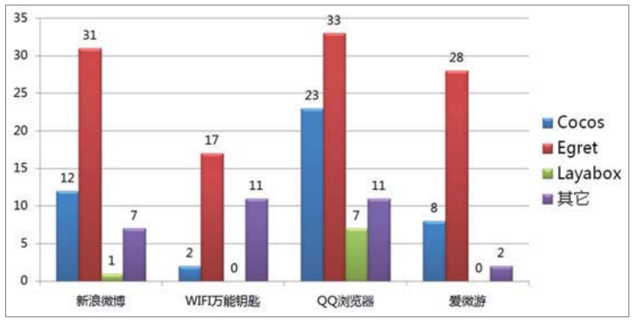
相对于去年已高达600亿人民币规模、超过了PC端游的原生App手游市场而言，H5游戏市场仍是一片蓝海。尽管有相关数据统计，截止2015年市场上的H5游戏数量已经超过了3000款，而绝大多数赚不到钱，但这也是一个未成熟产业发展的必然，只有经过大浪淘沙，历经市场的残酷考验后仍能生存下来的才能成为最后的赢家，而死去的H5游戏产品将为未来的成功产品积累宝贵经验。

对于H5游戏而言，发展之路是曲折的，但未来的前途一定是光明的，虽然目前游戏行业普遍更为看好VR游戏的前景，但H5游戏市场的火热发展之势也不容忽略，或许VR游戏是游戏市场上的下一个更为遥远的巨大风口，而H5游戏则是下一个比较接近爆发临界点的小风口，只要再多给一些时间，未来H5游戏必将拥有自己在游戏行业中的一席之地。



触控科技牵手白鹭引擎


由PC流水超6亿、累积激活用户过亿的同名页游转化而来的《醉西游H5》



国内主流渠道上线的193款H5游戏所用引擎分布比例


当前H5游戏的性能表现已经可以媲美早期的手游



H5游戏市场的前景如何？

育碧：三十当立

Life begins at 30 – Ubisoft's biggest ever year

mcvuk.com Christopher Dring

育碧是真的不想被维旺迪收购，公司总裁Yves可不希望就这么放弃他这30年里创下的基业，根据维旺迪与动视的过往交易经历，他很清楚被这家媒体业巨头买下意味着什么，育碧身上那些独一无二的特质必然会荡然无存，不管外界怎么看，育碧从来都不是一家因循守旧、原地踏步的公司，这一点从上个月的E3展上可以很明显地看出来，当其他大部分发行商还在对VR采取观望态度时，育碧却一口气公布了四部可在圣诞节前玩到的完整VR游戏，而且它还是唯一一家公开承诺支持任天堂NX主机的发行商。它还花大篇幅展示了《南方公园》新作，而《南方公园》不过是一部早已过了巅峰期的动漫作品。它也没有忘记那些风格怪异的小成本独立作品(如特技摩托血龙)。而它这次E3发布会的压轴机会意外地给了一部极具野心的极限运动（然而也是一个快要消亡的流派）新作：Steep。

看起来，以上这些新发布的作品都有些赌博的味道，毕竟，它是有股东的。也许育碧的开发机制一直被人诟病，但育碧的开发者从来不缺乏创新精神，育碧底下的团队很多，其口味风格也充满多元化。除了那些瞄准主流市场的3A大作，育碧也会给许多小团队一定的自由做些不一样的东西，我们玩家也才因此有幸玩到《成长家园》和《世界大战》这样的小清新。有时候，这种小成本也会衍变成大制作，《荣耀战魂》便是开了一个先例，它在数年前还是一个很小的概念原型，然后有制作人看中了它，争取到了更多的资金，并一步步变成了这部令很多人期待不已的全新IP。

但育碧这种为创新大开绿灯的决策也不是盲目做出的，以Steep为例，这部极限运动大作是由育碧阿纳西工作室开发的，这是一座以户外运动而闻名于世的城市，它的员工也自然都十分热爱滑雪、滑板和滑翔伞，所以很久以前就梦想着能够开发一部滑雪游戏，但一直苦于找不到好的切入角度而没有贸然行事。毕竟，极限运动是一个沉寂已久的游戏类型。它在20年前曾经非常流行，但很快就烟消云散，然后一度有EA的SSX和育碧自社的“肖恩怀特滑雪”出现，但后来又重归于平静。因为这个类型很难做到创新，而在今天，随着新技术的成熟和社交功能的引入，重启这一流派正当其时。

同样的事情发生在《南方公园》身上，这在当前并不是一个很热门的授权IP，甚至一度因为THQ破产而陷入危机中，是育碧把它拉出了泥潭，也顺手拉了黑曜石一把，虽然没有再与它合作，但以此为契机与《南方公园》的创作者Matt Stone和Trey Parker建立了良好的关系。育碧为两人提供了前所未有的资金支持和创作自由，它希望原作惯有的精神和幽默风格能100%的再现于游戏当中，当然这种风格一直充满着争议，但育碧就是喜欢与这种放浪不羁的创作者合作，他们越是无法被人控制，就越是对育碧的味口。

育碧最大的赌博还是在VR，虽然贝塞斯达、EA、华纳都公布了各自的VR作品，但一看都是试水性质的作品。HTC和Oculus虽然有了良好的开始，但昂贵的硬件和高端PC的要求令人有些却步。现在整个业界都在观望更加便宜更加亲民的PSVR在10月首发时会有怎样的表现，并以此来评估究竟值得为VR投入多大的资源。但育碧可不想等，它不想等火大了再去添油，它想做引发这场大火的火星，而这种火星就是游戏。可是育碧也没把握什么样的VR游戏能火，于是就采取了一种广撒网的方式，希望藉此能够逮到大鱼。毕竟对于VR这种能够让整个业界重新洗牌的革命性新生事物来说，一切皆有可能。

对于外界的批评，育碧也从来不会装作听不到。2014年的《看门狗》曾从里到外（包括主角，黑客机制到缩水画面）被批评得体无完肤，育碧并没有就此放弃这个IP，相反开发了将所有这些问题一一加以改进修正的续作，按照公司官方发言人的说法，“80%以上的一代玩家都对二代充满兴趣”。

育碧今年就满30岁了，对于也就30来年历史的现代游戏业，这个年龄已经算是很老的了。但看过这篇文章，你还会觉得它老气横秋吗！然而育碧当前也面临着30年以来最大的危机：来自维旺迪的恶意收购。对此，Yves展现了自己桀骜不屈的一面，他威胁说，一但维旺迪完成了对育碧的收购，他就要带领麾下的所有开发员工集体叛逃，让买家得到的只是一具空壳。如此傲骨，倒也不负他当初所取的“育碧”这个名字的含义(uniqueness：独一无二)。（译：无声畅游）

外媒看腾讯：沉默的东方巨鳄

Tencent is the games industry's silent giant

gamesindustry.biz Rob Fahey

继动视暴雪去年底以59亿美元的天价收购英国移动游戏公司King之后没多久，这一记录就被来自中国的网络巨头腾讯所打破，它以更加咋舌的86亿美元，从日本软银（SoftBank）手上买下了芬兰手游开发商Supercell的所有权。而日本软银并非完全控股Supercell，它拥有后者73%的股份，这意味着整个公司的市值达到102亿美元，这大概是动视购买King价格的两倍，也是Supercell三年前被日本软银购买时所估市值的三倍。

其实我们不难理解Supercell为何值这样高的价码，它是当今移动游戏行业最赚钱的开发商，除了作为其支柱产品的《部落冲突》，该公司还开发了一系列广受欢迎的热门作品，比如最新蹿红的《皇室战争》。这与King的情况还不太一样，King在推出大获成功的《糖果粉碎传奇》之后，似乎缺乏复制和延续这种成功的后劲和潜能，这也使不少人认为这笔交易不太值当。而Supercell去年的营收达到了24亿美元，使其102亿美元的预估市值还算是相对保守的。更重要的是，Supercell对移动游戏业流行风向的洞悉力是其他手游厂商所不具备的，它拥有的不仅是赚钱的品牌，更有一双点石成金之手，能够定期不断地推出成功赚钱的移动游戏。

当然这并不是说在移动游戏业大获成功的公司只有这么一家，但无论是《愤怒的小鸟》还是《糖果传奇》的创作者，都没办法长久维持自己的巅峰状态，当这些作品的热度不可避免的消退之后，必然留下巨大的收入缺口，这种缺口不是将前作修修补补换个皮就能弥补的。而Supercell的真正价值在于，在《部落冲突》衰退之后，它能够立即推出几乎同样成功的作品，不至于造成利润的断档。

在中国手游市场飞速增长的大背景下，世界上最顶级的手游商归属于中国最大的互联网公司堪称天作之合。不过，腾讯对这次收购行动并未作出什么回应，这倒也符合其一贯的风格，其高层人员通常很少接受采访，或在公开场合详细讨论其计划，因而这次收购也难逃被定性为溢价的悠悠之口。不过客观的讲，这次收购体现了腾讯双管齐下的战略方针：一方面，Supercell已经在中国市场取得了成功，而今后有了当地巨鳄的支持，这种成功还将进一步放大；另一方面，腾讯也想通过Supercell打入一直觊觎已久的海外市场，为此打出了如此激进的一手牌。未来，来自Supercell的贡献将使腾讯的海外收入至少翻一倍。在中国国内，腾讯的地位无人可以撼动，但在国外，它显然还缺乏存在感，如果说这是因为它之前连过于庞大的国内市场都还来不及填满的话，那么对Supercell的收购则成了其市场对象发生转变的一个明显信号。

当然，Supercell并不是腾讯第一次在国际市场试水，它在去年底完成了对《英雄联盟》开发商Riot Games的全资收购，似乎已经比人们预料的要晚了很多。此外，它还拥有Epic Games约40%的股权，虽然这还达不到绝对控股权，但足以任命董事会成员，它还是韩国发行/开发商CJ Games的第三大股东，甚至连动视暴雪这样的豪门都被它想办法渗透了进去。而且腾讯不仅是靠发行代理过活，它也有自己的游戏研发部门，因此依照游戏行业的标准来衡量，说它是世界上最大的游戏公司也并不未过。

Riot和Epic与腾讯交往的过往经历对Supercell的未来具有启示意义，腾讯采取的完全是一种放手式的管理方式，对这两家公司的文化和决策几乎不作任何干涉，这对Supercell来说当然是个好消息。但我们也应该看到，无论是Riot还是Epic，它们的主业（电子竞技和游戏引擎）都是腾讯不太擅长的领域，所以才不会瞎折腾，而Supercell的看家本领移动游戏也正是腾讯主营业务的根本所在，这就很难不使人产生联想，腾讯究竟会在多大程度上保持其独立性。

说了这么多关于Supercell现东家的话题，我们也不要忘记它的前东家，因为就在爆出Supercell交易之后没多久，软银又宣布要卖掉吸金大作《智龙迷城》的开发商GungHo的绝大部分股份。几乎在同一时间抛售掉手上最热门的两个手游厂商，这样的做法实属罕见，这究竟是日本软银嗅到了移动市场中什么不好的东西，还是江山代有才人出的自然规律，且让我们拭目以待。（译：无声畅游）



独立游戏价格之惑

星速

独立游戏的自我贬值和数量爆发在2016年使市场达到了你死我活的程度

独立游戏这个市场在经过了几年的散养期之后，在今年终于进入群雄逐鹿、殊死搏斗的阶段。在世界最大的PC游戏销售平台Steam上，平均每天都会有5～6个新游戏上线，这些新游戏大多是独立游戏，而他们当中能获得商业意义上成功的，不过一成两成的样子。

7月16日，Steam上有一款备受瞩目的作品《Rimworld》上架了。其实这并不是一款新游戏，从2013年众筹完成之后不久，就已经开始在自己的网站上销售这款游戏，一直用的是30美元的价格。国内的部分玩家也是在这个时期就接触到这款游戏，简单的游戏画面下蕴含着丰富的游戏性，当时一度成为论坛的讨论热门，但大家大多是没有付费的。现在登陆Steam之后，国内玩家只需要花88元就能享受这款作品，但是有不少老玩家仍然认为价格高于自己的预期。不仅是国内，国外对30美元的价格也反应不一，Steam的讨论版上也开启了对价格的大论战。但是目前看起来，10万以上的Steam销量，已经证明了这个定价并无问题。考虑到网站上他们已有12万的销量，《Rimworld》已可跻身商业最成功的独立游戏之列。

谈到独立游戏，有别于3A大作统一的59.99美元，他们定价的区间会自由很多。由于本身素质和体量确实比不过大作，大体上，大部分独立游戏都会选择10美元～20美元的档位（国内价格在36～68元之间），不时依据Steam的优惠规则来几个降价促销，大家安心合理赚钱，岂不美哉？可惜这时候有一个搅局者出现了，而且玩的还不小。

慈善包与定价崩坏

谈到独立游戏的定价，非常关键的一个角色，是慈善包。

以最出名的Humble Bundle慈善包为例，他们每个星期会将原价100美元左右的作品放进一个捆绑包里面，分段位售卖，1美元就能拿到2～3个游戏，超过平均价格又能拿到6个游戏，全包（10～15美元）又能拿到几个重头戏的大游戏。

因为慈善包水平的优秀，作为购买者的最优选择自然是把有限的金钱投入到慈善包而非独立游戏新作中。从理性角度考虑这确实是一个正确的选择，毕竟买慈善包获得的游戏数及其带来的体验往往要比新作要好，但这也使大部分没有营销的新作几乎铁定面临阵亡的结局。实际上来看，这就是老游戏组团瓜分新作的市场。

有了慈善包，大家的心态从原本一年等几次打折，转化了一部分到每周等新包，现在每周慈善包的销量就有5万以上，甚至能达到10万，而这些游戏的开发商并不能拿到多少钱。有趣的是，有一些游戏本身销量只有3000份左右，进了慈善包，一跃成了十万俱乐部的成员。但是他自己赚到的钱，和原本比还不一定能翻倍。

慈善包确实在一定程度上扩大了独立游戏市场，也做了慈善，但这种对独立游戏自降身价的行为，在笔者看来就是饮鸩止渴。慈善包大可以开出更高的价格而没必要一口气将近10个游戏的价格压到只有一个游戏那么多，但车轮已经转动，这种后方的“失火”，让独立游戏前线的绞杀只能愈发激烈起来。

站着赚钱，很难

最近还有一款话题作品，来自法国的独立游戏《Furi》，特立独行的美术风格（请到日本漫画家冈崎能士负责人设），硬核的战斗系统，弹幕和近战结合的华丽画面，就连一向苛刻的Gamespot都给出了8分，但是，这款游戏的定价策略，却非常诡异。

他们选择在PS4上以会员免费首发，考虑到游戏较短的通关时间，我很怀疑PS4能有多少“情怀”销量，虽然游戏基本有很多对PS系老游戏的致敬，但首发免费不应是这种体量的游戏所为。

而在PC平台上，他们选择了25美元的初始售价，而国内售价则并没有选择传统的78元，而是选择了120元，虽然还是比国外定价低三分之一，但仍然引起了很多人的不满。已被国内低定价“宠坏”的玩家看到了这个和游戏本身一样特立独行的定价，再由于游戏本身对“手残”玩家的不友好，使得国内的恶评数比国外要多不少。

其实从成本和素质上来说，这游戏值这个价钱。只是在这个对独立游戏定价默认为1.5美元～10美元的环境中，怎么能容得下这样的异类？笔者看时，该游戏销量仅仅突破1万份，若是他再卑躬屈膝一点，也许能翻倍都说不定。

综上所述，独立游戏的自我贬值和数量爆发在2016年使市场已经达到了你死我活的程度，此时定价这个事情对于开发商来说是进退两难的事情，低并不是坏事，但玩家只有那么多，高算是搏运气，但玩家的心理预期已经不可重新提升，万一不买你也无话可说。

在笔者看来，开发商最好的方法还是和成熟的发行商合作，确定好定价策略。你没法改变市场现有环境，只能尽量先适应。比较好的其他解决方法还有：分档次售卖拆分游戏功能（仅限部分游戏），章节式售卖（如《奇异人生》和大部分剧情类游戏），先抢先体验再卖完全版（中途更替价格），但这一切的基础都是游戏素质本身的优秀。真正应该抢夺的销量，还应该是3A大作的才对啊。

老式FPS的复兴

西赛罗

新式FPS的缺点，正是老式FPS的优点

1995年前后接触FPS的人，和2000年后接触FPS的人，绝对会有不一样的体验。1995年时玩家打开FPS，满眼小像素，屏幕除了枪械、HP与护甲，便是一张糙汉的脸，从狰狞恶笑到鼻青脸肿代表着健康水平。这个壮汉一看就不是寻常人等，不仅跳得高跑得快，还能力扛十把武器，魔幻加科幻，都是电锯激光之类，杀的也都是地狱来的各类妖魔鬼怪。2000年开始玩FPS的哥们，那就现实多了，扮演的主角弱不禁风，最多只能扛上把AK与M4之类，杀得也多是对面的钢盔族，小兵杀小兵，相煎何太急。不过新时代的小兵也不全然废物，恢复功能十分强大，被对方连射一梭子，满屏番茄酱，只消蹲在角落里喘两口粗气，便把脸一抹，又是一条好汉了。

这些年，大兵们借着各种反恐啊、杀纳粹啊，把糙汉们的江山夺去大半，眼看糙汉们都要住进博物馆里去了，但我们现在一看游戏发售表，嘿，那些糙汉们又回来了。先不说前两年的《重返德军总部》，今年就有《毁灭战士》《影子武士2》《绝境重启：回归》以及最新公布的《雷神之锤：冠军对决》……隐隐然各路糙汉们又在蠢蠢欲动，发誓要争回一席之地。

其实，当年糙汉们被淘汰，不是游戏不好玩，而是自身发展到了一个顶点。老式FPS最大的特征，就是巨大的场景、数量繁多的武器以及超人的运动性。玩家在其中要用各种花样繁多的武器顶着巨量敌人，逐地逐波干掉他们。在PVP上，老式FPS的门槛也远比现代的FPS来得高，在CS和COD里，只要你能蹲好点，多少能有那么几次乱拳打死老师傅，但是在《雷神之锤》和《虚幻竞技场》里，碰到真正的高手，一百次挑战也只有一百次输。

《使命召唤》崛起的日子，正好是当年糙汉们做到巅峰的时刻。PVE玩家在《英雄萨姆》和《恐惧杀手》里杀得酣畅淋漓，PVP玩家在《雷神之锤3》和《虚幻竞技场2004》里难分难解。这四个游戏就像四座大山，紧紧压住后来者的道路，哪怕到现在最新的《毁灭战士》也不能说超过这些作品。反过来，新时代的FPS却不断用新鲜刺激的新内容吸引玩家。自动回血机制不仅大大降低了游戏的入门门槛，也让游戏节奏更紧凑，更利于叙事。在《半衰期》加入叙事元素后，新派的FPS在演出效果上也不断推陈出新，《生化奇兵》与《使命召唤4》在当年几乎就是原爆点的存在，玩家当时一看，就尿了，炸了，余波直到现在仍绕梁三日袅袅不绝，它们的重制版正在路上，《使命召唤4重制版》的风头还远远盖过了这个系列的最新作。

但玩家都是喜新厌旧的，时间长了，新式FPS也露出了自己的疲态。制作精良的过场固然能极大地刺激玩家肾上腺素，但是时间长了，玩家也会发现它的缺点：那就是战斗不够爽，经常会有讨厌的过场打扰它们。对于新式FPS的缺点，COD这样的一线大作，还能用不断地更换题材、各种大片感受以及每关不同的主题——或潜行或防守甚至驾驶炮艇机等等来减缓玩家的重复感，但对于那些二线游戏，就不得不接受玩家给它们的绰号——“走廊射击”了。

新式FPS的缺点，正是老式FPS的优点。最最正统的老式FPS可是纯粹注重射击无视剧情，当年开宗立派的卡马克就说过：“FPS的剧情就和A片的剧情一样，毫无必要”。在老式FPS中，玩家要注意的就是如何和一大群敌人周旋，如何获得补给消灭敌人。在新式FPS泛滥的年代，三十年河东三十年河西，老式FPS重新受到玩家青睐也很正常了。

当然，在FPS这个大类中，不管新式老式，彼此都会受到对方影响。在COD和Halo中，很早就会加入类似僵尸或者防守的模式，让玩家战个爽；同样的，在《绝境重启》《影子武士》与《毁灭战士》中，也会有一定的叙事元素，以及技能点升级这样的RPG元素。不管怎么说，游戏的发展都是螺旋形前进，适者生存不适者淘汰，说不定未来几年就会有结合两者优点的新大作出现在我们面前。



老式FPS的开创者：约翰·卡马克

头条新闻

英特尔携手业界精英推动“芯”动游戏巅峰体验

■本刊记者 Monitor

2016年中国游戏开发者大会（CGDC）在上海召开，英特尔携手合作伙伴在会上向游戏用户和开发者介绍了PC游戏领域的最新行业动态和英特尔最新处理器的产品形态，并着重展示了基于虚拟现实、沉浸式体验等一系列全新游戏体验和未来的合作计划，共同为游戏用户提供颠覆性的游戏体验。而在ChinaJoy展会现场，Intel还与Acer、惠普、联想联合发布了最新的游戏电脑，与天猫联合推出了致力于PC科普和应用的PC未来科技馆。



英特尔携手合作伙伴亮相中国游戏开发者大会

中国游戏玩家对于优越性能、超强配置、定制化的游戏设备需求很大，且在玩家社区形成广泛认知。而随着全球游戏社区的迅速扩大，游戏参与方式的更新换代，游戏体验不再只是单纯地“玩”游戏：从传统的单人PC、移动端渐渐转向多人在线实时竞技、直播分享、VR体验等全新模式，事实上电子竞技已成为娱乐行业增长最快领域之一。



英特尔和天猫宣布成立PC未来科技馆

英特尔一直以来都是游戏行业的关键贡献者，力求与硬件厂商和软件开发商一起为玩家带来巅峰游戏体验。第六代英特尔酷睿台式机处理器、锐炬显卡、英特尔实感技术等把个人互动真正融入到了游戏之内。英特尔平台的软件开发、调优工具等都可以帮助游戏开发者、平台开发者在进行游戏开发时实现超高效率的工作，并针对英特尔平台进行调优，实现更好的游戏体验。

英特尔与开发者团队密切合作，解决VR开发存在的性能瓶颈，让VR更加高效。英特尔认为让硬件、软件和所有相关组件更好地配合是实现VR出色体验的关键。在大会现场展示了上海钛核网络技术有限公司开发的动作VR塔防游戏Janus（奇境守卫），它采用UE4开发，针对英特尔处理器全面优化，为玩家带来了沉浸感的画面和游戏体验，以及多人游戏的极强参与感。这款VR游戏还可接入广州数娱信息科技有限公司提供的INAVR全感力反馈背心（INAVR-VEST），它基于英特尔Curie模块，为玩家打造多维度的VR/AR游戏体验。NAVR系统即将推出的多人空间定位系统与VR音频也使用了英特尔的多项技术。

杰微与英特尔携手带来了新一代的高性能移动背包式电脑，解决了玩家在VR世界中被拖线困扰、移动不便的问题。它采用第六代英特尔酷睿处理器，兼顾性能与便携的要求。在大会现场，杰微的移动背包电脑与HTC Vive完美配合，让参会者们亲身体验到了移动无限的VR世界。

英特尔亚太研发有限公司总经理、英特尔软件与服务事业部中国区总经理何京翔表示：“一直以来英特尔都非常重视对于游戏产业的投入，在不断创新的进程中，英特尔致力于通过顶级的计算力重塑产品形态，为游戏开发者提供开放可用的平台，为玩家打造顶级的娱乐体验。未来，虚拟现实将作为英特尔游戏领域的战略重点之一，我们会持续与软件和硬件的精英合作伙伴协同融合，助力更多玩家在游戏世界中冲击属于他们自己的梦想巅峰。”

头条新闻

AMD公布最新Radeon RX470/460显卡及多款采用RX480的游戏平台

■本刊记者 Monitor

7月29日，AMD在ChinaJoy 2016会场联合多家知名显卡品牌为玩家带来了新一代显卡产品：Radeon RX 470/460的首秀仪式。同时亮相的还有多款Radeon RX 480显卡，Radeon RX 400系列游戏显卡全员出击，完成了整个北极星产品序列的布局。

Radeon RX 470基于北极星架构和14nm工艺打造，针对主流游戏玩家，为玩家带来更强大的游戏体验。Radeon RX 460显卡同样基于北极星架构和14nm工艺打造，在拥有优秀游戏性能的同时，功耗更低尺寸更小，因此更加适合迷你机箱和普通游戏玩家。



AMD全球副总裁、大中华区总裁潘晓明（左2）和AMD全球副总裁、中国研发中心总经理李新荣（左1）与多家知名显卡厂商高管一起发布Radeon RX470/460

在Radeon RX 470/460首秀仪式上，AMD全球副总裁、大中华区总裁潘晓明表示："一个月前，AMD发布了采用全新北极星架构和14纳米FinFET全新工艺的Radeon RX 480显卡，获得了众多玩家与各位合作伙伴的广泛好评。它的面世为高端游戏和VR体验的普及打下了坚实的基础。在Radeon RX 480成功发布之后， AMD与各位合作伙伴一起推出了全新的Radeon RX 470和Radeon RX 460显卡。这两款新品具备和Radeon RX 480一样的制造工艺和架构，专为主流游戏打造，旨在为主流游戏玩家带来更多惊喜！"



AMD大中华区市场营销副总裁纪朝晖（左3）、大中华区销售副总裁周红梅（右1）以及全球产品市场总监Dumbeck Raymond（左1）与OEM厂商共同发布新款游戏台式机

AMD全球副总裁、中国研发中心总经理李新荣指出："北极星是一款伟大的产品，中国团队为这款产品的研发做出了突出的贡献。中国研发团队从10年前开始到今天，大概有1000多名研发的工程师。中国研发团队能够就GPU、CPU、APU产品来做端到端的设计和执行，这在国内是非常少见的。可以说，从主导前端逻辑设计的团队，到后端的平台设计团队和软件设计团队，中国研发团队都为北极星系列产品做出了突出的贡献。"

另外在展会现场，AMD大中华区市场营销副总裁纪朝晖、大中华区销售副总裁周红梅以及全球产品市场总监Dumbeck Raymond，同Dell大中华区消费产品区域负责人肖晨华、HP亚太区消费类产品总监何展新以及Lenovo游戏业务总监傅智威一起，联合推出和展示了多款基于全新Radeon RX 480显卡的高性能游戏台式机产品。P

技嘉CJ展示硬实力，发布多款游戏新品

今年，技嘉再次携手Intel打造ChinaJoy 2016体验用机，为全场十几家游戏公司提供近千台采用技嘉主板的高端体验机，并且在7月28日、30日的展会现场，发布了新一代超迷你主机"BRIX Gaming UHD"和强力游戏主机"G1战神"，以及全球限量发售的技嘉

头条新闻

英特尔联想联合发布拯救者系列新品

■本刊记者 Monitor

7月29日，在上海ChinaJoy展会中，联想拯救者与Intel联合发布了多款拯救者游戏PC新品。联想集团中国区消费产品业务总经理吴广青，联想全球个人电脑与智能设备事业部游戏业务总监傅智威，Intel中国区销售总监关淇出席本次发布活动，并与LPL官方解说娃娃LGD女子战队以及到场的千名玩家粉丝共同见证了拯救者Y900的发布。



Intel中国区销售总监关淇（左）、联想集团中国区消费产品业务总经理吴广青共同发布联想拯救者新品

联想作为行业内的老牌厂商一直在深耕游戏人群市场，针对不同需求的游戏人群打造联想游戏子品牌拯救者系列产品，拯救者Y、R、E系列分别针对发烧级游戏人群、游戏达人、入门级游戏玩家打造。

联想拯救者Y900是全球首款超薄RGB青轴机械键盘游戏本，它造型硬朗，延续了红黑配色设计，采用全金属交错拉丝机身和IPS屏幕，整块一体化全玻璃触控板可提供更高强度、更耐磨、更精准的触控体验，类皮革掌托让手腕部位触感更舒适。其机械键盘拥有长达1000万次的超长敲击寿命；2mm深度键程，一毫秒超快响应，全键盘无冲设计，还带有九大区域16万色RGB键盘色彩调节，搭配Nerve center软件可进行专属色彩随心定制。

联想拯救者Y900搭载Intel酷睿i7-6820HK可超频处理器和NVIDIA GeForce GTX980M发烧级独显，可完美流畅运行任何大型游戏。一键超频功能，还可将CPU性能提升7%、GPU性能提升6%，满足发烧级游戏需求。它最高支持64GB DDR4内存和双PCIe SSD接口，Raid 0阵列可实现2000MB/s超快读写速率。双铜管双风扇后出风设计，有效降低温度和噪声，230w超大电源能够持续提供强有力的供电保障。

联想拯救者还联手来自炽魂团队的改装大师魏筝，推出了联想拯救者Y900炽魂BLS水冷改装版主机，通过可选择的定制化服务，给予玩家属于自己的个性化主机。拯救者Y900游戏主机的配置再度强化，升级为NVIDIA GeForce GTX1080双路SLI显卡，配合Intel酷睿i7-6700K处理器。原机风冷则替换为Bitspower定制全硬管分体水冷，手工安装并进行严苛测试，使得散热能力大幅提，彻底释放旗舰级CPU与GPU的潜在性能，且安静而稳定。


技嘉科技通路暨主板事业群全球副总经理高瀚宇（中）展示技嘉新品

三十周年纪念主机。在7月28日，首届黑金娱乐硬件奖颁奖晚宴中，技嘉G1游戏主板还荣获硬件产品类黑金奖。

在延续迷你外形的同时，BRIX Gaming UHD升级为英特尔酷睿i7 Skylake-U处理器和NVIDIA GeForce GTX950独立显卡。G1战神配备了技嘉最新X99-Designare EX主板，搭配Intel 10核心至尊i7-6950X处理器及双路GeForce GTX 1080显卡。

除了新品发布，技嘉展台还有不少引人注目的产品，包括技嘉超强主板阵容、Areo 14电竞笔记本等。另外技嘉还设置了VR体验区，以技嘉G1游戏主板为基础的PC主机以强大的硬件性能为VR玩家带来了顺畅的游戏体验。

头条新闻

戴尔推出新游戏平台与体验基地

■本刊记者 Monitor

7月30日，在Alienware诞生20周年之际，戴尔消费产品市场副总裁Ray Wah、Alienware及XPS总经理Frank Azor再度访华，与戴尔中国消费及小企业事业部全球副总裁王利军一同在ChinaJoy上发布强大的新品——新款Alienware Aurora R5 台式机、Alienware 51及Alienware 13 OLED笔记本。全新的Alienware Aurora R5及Alienware13 OLED功能强大，且为VR进行了全面优化。Alienware还与WCA展开了广泛合作，成为WCA大赛唯一指定用机。



戴尔消费产品市场副总裁Ray Wah（右）、Alienware及XPS总经理Frank Azor（左）发布新品

戴尔消费产品市场副总裁Ray Wah表示：“非常高兴将我们Alienware的新品带到中国。作为游戏PC领域无法撼动的王者，Alienware将一如既往地为玩家设计符合他们需求的产品。虚拟现实为游戏玩家带来了全新的视野，Alienware未来也将为玩家和VR狂热者提供更极致的体验。”

Aurora R5更小更省空间，拥有为4K游戏准备的NVIDIA GeForce显卡，搭载双显卡后甚至能够支持12K游戏。另外它采用英特尔超频处理器、液冷散热、2400MHz的金士顿可超频内存；软件更新则包括支持自定义照明的AlienFX系统与实现全面控制的Alienware Command Center。新推出的Alienware 13成为全球首款搭载OLED显示技术的游戏笔记本电脑，能够提供100000：1的对比度以及绝佳色彩饱和度，还可使用显卡扩展坞提升图像处理性能。



戴尔全球副总裁王利军（左1）、Alienware创始人之一Frank Azor（左2）共同开启Alienware新体验基地

新款Alienware Area-51配备了6～10内核的新款Intel酷睿i7至尊版处理器，搭载 NVIDIA最新Pascal显卡，为内容创造者和VR体验提供了新标准。此外它还提供了易于拆卸的侧板、便捷的端口和手提把手以及经过优化的热管理系统。另外戴尔还推出了专为游戏打造的显示器新品S2417DG，它采用QHD分辨率，支持NVIDIA的G-Sync技术，拥有高达165Hz的刷新率，几乎没有输入延迟和闪烁问题，纤薄的边缘设计可实现多显示器无缝拼接。

7月30日Alienware中国第130店也在上海启幕，作为Alienware创始人之一的Frank Azor亲临现场，为新店揭幕。全新Alienware基地是Alienware生活方式体验店，店内设有专业电竞区、直播间、对战区装备和全身体感浸入式VR体验，同时也是上海AFC（粉丝俱乐部）基地，长期为玩家举办各种赛事和活动。

开幕仪式上，Alienware及XPS全球总经理Frank Azor与VR内容创作公司进行沙龙对话，与游戏开发者一起探讨VR行业发展前景以及初创公司的发展战略，并分享Alienware所承载的文化与竞技精神。开幕式现场演示了Premium Support，7×24全年无休的保障玩家畅快淋漓地使用Alienware进行游戏体验。P

头条新闻

雷霆世纪推出定制电脑新品

■本刊记者 Monitor



个性化定制电脑品牌雷霆世纪与VG电竞俱乐部在ChinaJoy展会现场携手举办了雷霆世纪the one VG定制新品发布暨粉丝欢聚会，现场发布了the one VG定制版新机，并有火辣Showgirl与现场粉丝同欢共high

the one VG定制版新机由雷霆世纪携手VG电竞俱乐部和国内MOD大师、FUXK创始人邢凯联合推出，其灵感来自“黑白双色双子星”，以中国传统文化中太极“阴阳”元素作为主机的主色调。主机采用NZXT S340作为改装元素材，融入水冷元素。the one VG定制新品搭载NVIDIA新架构显卡，使粉丝体验更加非凡。其黑色款配置采用i7-6800K处理器和华硕X99-E主板，显卡采用华硕GTX1070。白色款显卡为华硕GTX 1080，其他配置相同。

“玩游戏的人都希望拥有一台符合自己心意的定制电脑，雷霆世纪为玩家打开了个性化定制的大门。从MOD大师定制、官网商城一对一定制、到电竞明星定制，到互联网工厂大规模定制，雷霆世纪的目标是为游戏玩家提供体验更完美的游戏装备，成为个性化定制电脑第一品牌！”雷霆世纪CEO陈青松如此表示。

雷霆世纪在活动现场与VG电竞俱乐部举行了战略合作签约仪式，宣布双方今后将在品牌、产品、电竞赛事等方面进行全方位合作。“选择和雷霆世纪合作，是因为雷霆世纪从产品性能、组装环节和售后服务，真正为玩家提供个性化的游戏体验，这正与VG战队的理念相契合。我们希望通过双方的优势互补，让玩家拥有更多个性迥异的游戏装备，全方位多维度体验游戏竞技的乐趣。”VG电竞俱乐部CEO陆文俊在合作仪式上表示。P

TAB机器人在京发布2016新品

6月28日，TAB机器人品牌在北京发布了一款“比人更懂事”的扫地机器人，一站式解决了智能扫地机器人规划功能弱、避障性能不佳、重扫漏扫、工作效率低下等问题。

TAB扫地机器人搭载行业首创的激光导航技术，可对室内地形布局进行扫描建图，从而实现全局精准清扫规划，同时配合红外扫描技术、超声波技术，使TAB扫地机器人能够360°躲避障碍物，告别随机路径规划时代扫地机器人乱扫乱撞的情景。TAB扫地机器人自带“聪明脑”，首次搭载PC级别芯片，能够精准快速的对图像数据进行处理，快速规划建图，避免普通扫地机器人重扫漏扫情况，大幅提升工作效率和精准度；同时，“超级风”功能吸力可与家用吸尘器相媲美，大粒灰尘、大片垃圾也能轻松解决。

最具创意的是，TAB扫地机器人新品搭载了自主研发的塔





头条新闻

中国电信携华为发布天翼云3.0

■本刊记者 Monitor

2016年6月30日，中国电信召开“聚势而为，从心定翼——天翼云产品及服务”发布会，携手华为发布了天翼云3.0产品及服务。天翼云3.0在云网融合、安全保障和全面定制化服务方面具有独特优势，是更贴近客户需求的智能云。它的上线进一步提升了天翼云基础产品的功能及性能，满足用户在业务部署、自助管理等方面的需要。同时，通过提供物理机、专享云等差异化产品，充分满足政企客户在安全、高性能、资源专享等方面的需求。



中国工程院院士邬贺铨（左一）、中央网信办信息化发展局局长徐愈、中国电信集团公司董事长杨杰（左二）、中国电信集团公司副总经理高同庆（右一）、华为公司轮值CEO徐直军（右二）等嘉宾出席本次大会

中国电信多年来深耕政企市场，深度了解政企客户的业务需求和发展策略，在渠道的广泛性、服务的安全性和专业性方面具有先天的优势。作为云、网络和数据服务的统一提供商，中国电信为政企客户提供一站式服务，在服务可靠性与信息数据安全方面提供电信级承诺及SLA保障，构筑更让政企客户放心的云。中国电信旗下“天翼云”运营四年来，已为遍布全球的数万家政府机关、教育机构、医疗机构、金融机构、大中型企业、中小企业、跨国公司、“双创”园区及个人客户提供云和大数据服务，云主机、对象存储、块存储和负载均衡等四项基础产品通过了数据中心联盟“可信云”认证，多次荣膺政务云、教育云等云服务大奖项、“最佳企业云解决方案”、“最佳安全云商”等称号。

华为作为全球领先的信息与通信技术解决方案供应商，坚持持续创新。在云计算的基础层面具备了相当的技术储备。华为在全球IT技术领域进行能力布局，与业界顶尖的科研院校交流合作，同时，华为强大的ICT云基础架构解决方案以及国内一流的安全防御系统、为客户提供坚实的技术支持和安全保障。

中国电信与华为的合作，是自主知识产权核心技术与运营能力的强强联合，可进一步提升“天翼云”核心竞争力，更好地满足社会个性化、多层次的云需求，共同促进云产业的繁荣与发展，为“互联网+”保驾护航。P

塔家APP，APP界面设计简单明了，内有“定制清扫”、遥控等功能版块。设定后，会出现家庭平面图，可在手机上操控机器清扫。除工具性用途外，这款塔塔家APP还具有半自动人工客服功能，随时为用户提供在线服务。

“我们不会去颠覆谁，我们只想认真地做一个有良心的扫地机器人。”TAB机器人创始人徐华如是说。TAB机器人品牌愿景是打造一个涵盖智能产品、互联产品以及智能产品操作系统在内的家庭服务机器人体系，扫地机器人只是TAB品牌进军家庭服务机器人领域的第一步。

WCA携手IeSF国际电子竞技联盟高峰论坛

在7月30至31日，WCA与国际电子竞技联盟（IeSF）联合主办的全球电竞高峰论坛在上海举行。包括电竞游戏商、电竞行业机构与企业、体育事务和管理机构等组织均出席会议，超过100名的全球泛体育的高层精英人士首聚中国上海。从规模与规格看，本次会议是近年来最高级别的电竞行业会议，且对多项重要行业议题进行讨论，直击行业痛点，有望为电竞行业带来跨越式发展。

2天的时间内，国际电子竞技联盟（IeSF）47个成员国及成员地区的高层，以及全球电竞、体育企业及机构的领军人士等与会人员围绕全球电竞产业相关的多项重要议题，探讨解决当下众多行业亟待解决的重要问题。通过一系列演讲、小组讨论、公开辩论等活动分享不同观点，达成一致共识，从而保证电子竞技沿着正确健康的方向发展。

本次会议是今年召开的首届全球电子竞技高峰论坛，聚集全球电竞产业的先锋一起探讨电竞产业未来的发展方向。带来包括“电竞通往官方体育之路”“电竞的教育机构与运

头条新闻

全志苏宁聚焦年轻人的VR一体机

■本刊记者 Monitor

7月28日下午，全志科技在上海举办“2016媒体沟通会·VR专场”，与苏宁聚力联袂推出基于全志H8vr、年轻人的第一部VR一体机“聚VR”，希望能将VR产品从极客的奢侈装备变成普通人的智能产品，真正实现“眼见即未来”的场景。



全志科技VR产品经理陈华峰介绍产品

全志从VR视频一体机切入，以量产型H8vr视频一体机抢占先机，获得了市场的广泛认可。全志科技VR产品经理陈华峰认为，2016年堪称VR视频的普及年。但纵观VR视频产业链，芯片厂商、硬件厂商、系统提供商、方案商、内容提供商、直播平台等各有其壁垒。这意味着，VR视频市场竞争的重心，将不仅仅是硬件的PK，而上升为生态的较量。特别是对Intel、Qualcomm、全志科技等IC设计厂商而言，只有整合各方资源，才能满足方案商、硬件厂商、用户等下游对产品和内容竞争力的需求。

H8vr视频一体机解决方案凭借“低发热、无眩晕、极轻小”的特点，以及全志多年来在多媒体领域的核心技术积累，吸引了众多合作伙伴的加入，如Nibiru（睿悦信息）、晨芯时代、三目猴、小花秀等，并已实现量产。同时，它低功耗、高集成度的优势，极大降低了下游厂商的返修率，帮助客户实现快速量产、稳定出货，在可预见的未来，VR一体机的热潮或许就要来临。

聚VR一体机带有上万部2DiMAX、3D以及VR全景片源，包括上百部PPTV超级会员影片以及上千部电视剧及热播综艺节目剧集，内容维度包括影视、体育、音乐、综艺、动漫、旅游、时尚等数十个种类，内容持续更新，全部免费观看。从体验角度来说，聚VR与H8vr视频一体机解决方案结合，观影无眩晕；机身便携，随时随地想看就看；佩戴舒适，长时间佩戴也不会产生不适感；触摸按键设计便捷；机身接口丰富，可以连接外设或高速网络，观影不卡顿；400°以内近视自适应，瞳距自适应，省去光学调节烦恼；5.5英寸全高清大屏，高达100°的超宽视场角，能以360°全景的方式呈现出3D逼真场景。



动员福利”“电子竞技慈善事业和社会责任”“净化电子竞技环境”等多项重大议题，电子竞技行业杰出贡献者们将分享不同观点，求同存异。同时还吸纳国际体育协会的成员，开启未来电子竞技与传统体育协同作战互利共赢的新局面。

本次会议是继WCA与国际电子竞技联盟(IeSF)联合创办“全球电子竞技裁判培训”之后的又一战略合作，双方合力促成了此次电竞行业最高规格会议在中国召开。通过此次会议，将推动电竞获得体育官方机构认可，令电竞行业的相关制度与模式得到规范，并为电竞选手争取到应有的待遇与身份。

趣酷召开未来战略发布会开启

7月27日，趣行天下于Chinajoy开幕前夕在上海召开以“趣酷未来“为主题的战略发布会，正式宣布与酷狗游戏、酷我游戏达成战略合作，成立全新公司——北京趣酷科技有限公司。这标志着趣行天下由游戏研发公司蜕变成一家集游戏研发与发行于一体的全新平台。

头条新闻

拥抱泛娱乐，Smilegate发布穿越火线IP战略

■本刊记者 Monitor

7月27日，世曼凯集团（Smilegate）于ChinaJoy 2016开幕前举办“穿越火线战略峰会（CROSSFIRE Vision Summit）”，发布“穿越火线”品牌价值及未来前景，分享了与中国紧密相连的集团成长史，并公开了穿越火线的中长期计划及穿越火线IP的战略布局。

目前“穿越火线”在全球80多个国家拥有6.5亿玩家，最高全球同时在线人数800万以上，自2007年正式开通服务至今，全球累计销售额495.165亿元，据品牌咨询机构Interbrand评定，穿越火线的品牌价值高达103.11亿元。



Smilegate集团CEO兼创始人权赫彬发表演讲

未来Smilegate计划通过移动平台提高其对玩家的亲和度。为丰富文化产品的多样性，“穿越火线”计划将进行持续的大规模升级以增加游戏模式。Smilegate还积极巩固与腾讯游戏的合作，计划成立世曼凯-腾讯“All-in One 组织”，强化双方的市场营销活动。作为“穿越火线2”的新合作伙伴，除已签订合约的360公司和第九城市外，Smilegate还与芬兰的Remedy公司建立了合作关系。Smilegate表示将持续扩张在电竞事业计划上的投入，并且公开了其在全球范围内正在开发的穿越火线IP相关的游戏项目。

Smilegate还将把穿越火线IP积极扩展到游戏以外的其他领域，与美国好莱坞制作公司之一的“原创电影公司（Original Film）”签约制作真人电影，与打造《离婚律师》电视剧与“中韩梦之队”真人秀节目的上海耀客文化传媒有限公司（Youhug）签订合作计划，为中国观众量身定制两部电视剧。不仅如此，Smilegate还宣布将围绕穿越火线IP开展VR、MD、玩具、网络连载漫画、室内主题公园等多个新领域的扩展。

Smilegate集团CEO兼创始人权赫彬表示：“Smilegate的成长离不开数百万穿越火线玩家及合作伙伴的协助，今天我在这里向各位表示衷心的感谢。中国就像Smilegate员工的第二故乡，让我们倍感亲切。我们将努力对中国玩家一直以来热爱的穿越火线游戏进行多样化升级，使其通过游戏之外的丰富的娱乐产品与大家见面。期待大家更多的关注与支持。”

Smilegate集团娱乐事业部总经理张仁娥强调：“为了报答中国玩家对穿越火线的热烈支持，我们筹备了今天的活动，与大家分享穿越火线IP的价值及今后的计划。我们将尽最大努力，以穿越火线IP为基础，拓展出更加丰富多彩的文化产品。期待中国忠实玩家持续的关注与热爱。”



在会场发布了知名IP大作《剑灵：洪门崛起》，这是一款由NCsoft授权腾讯联合开发而成的3D大作，该作背景故事架构为《剑灵》剧情的前传，其内游戏角色、世界观、技能等诸多元素都基本继承了端游版《剑灵》，力求带给游戏玩家最原汁的游戏体验。此外，趣酷科技研发中心宣布三年研发、投资逾3000万元的3D大作《神印王座》将于2016下半年问世，并且展示了多款在研产品，金庸经典武侠IP大作《鹿鼎记》引发全场期待。

合并后的趣酷科技将推出全新游戏运营平台，并强势拓展海外业务，且收益预期占比将达到35%左右。

加快医疗建设数字化 爱普生推出医疗输出管理智慧方案

当今社会中，医院的数字化建设正如火如荼。在今年5月，爱普生携手HC3i中国数字医疗网举办了“现代医院数字化建设新趋势”主题沙龙。针对医疗行业中不同部门对信息输出的智慧化需求，爱普生“对症下药”，为不同的医疗部门推荐了契合需求的商用墨仓式产品以及解决方案。

硬件智慧化 输出更贴心



“现代医院数字化建设新趋势”主题沙龙现场



M101墨仓式黑白打印机



WF-3011高端彩色商用墨仓式打印机



WF-5113高端彩色商用墨仓式打印机

“欲工其事，先利其器”，这句话在数字化医疗建设中同样适用。爱普生针对护士站医嘱、病历打印、体温单打印等不同的输出需求，展示了相应的输出设备，为现代医疗带来高效、稳定、高质量、低成本的输出体验。

对于护士站来说，医嘱、病历的大批量打印需求最为突出。爱普生M101墨仓式黑白打印机凭借单支耗材满足6000页黑白输出的大墨仓设计，避免频繁换墨，单张打印成本也大大降低。此外，墨仓式M101机身小巧，也为拥挤的护士站释放了更多桌面空间。

体温单是医生对患者的身体状况做出基本判断的凭证之一，因此，它对打印质量的要求不容小觑。爱普生WF-3011高端彩色商用墨仓式打印机凭借DURABrite Ultra世纪绚彩颜料墨防水、耐光、速干、耐刮蹭的优势，确保打印的体温单图文清晰，以便满足护士站对体温单的输出和存档管理需求。

针对影像科输出设备出片效果差的问题，爱普生WF-5113高端彩色商用墨仓式打印机显然更为适用。它采用了创新的Precision Core打印技术，微型TFP 打印芯片配合高密度喷嘴，轻松实现打印画质的提升，高清的影像图为医务人员和患者都带来了便利。



WF-M5193高端黑白商用墨仓式打印机

由于药房工作时间长、输出量大，因此对打印设备的稳定性要求很高。爱普生WF-M5193高端黑白商用墨仓式打印机打印过程无需加热，稳定性更强，更适合药房使用。这款今年新上市的商用墨仓式产品，输出速度高达20ipm，月负荷量也达到了45,000页，减少宕机状况的出现，让抓药单的输出更加高效、稳定。

软件智能化 管理更便捷



嘉宾在现场参观、体验爱普生智慧化医疗方案

除了智慧化的硬件产品，爱普生针对医疗行业推出的智能管理软件和方案也让医疗用户大呼贴心。在此次主题沙龙中，爱普生终端解决方案开发科负责人向在场嘉宾们推出了爱普生智慧打印服务管理方案。

该方案包含两方面内容——EDA智慧打印管家和OPS打印合约服务。通过EDA2.0软件，信息科工作人员可以实时监控全院各个网点打印机，随时掌握每台打印机的使用状态，从被动维护转到主动管理，从而实现商务用户打印机管理效率的全面提升。

此外， OPS打印合约服务则为医疗用户提供了更灵活的定制化打印服务。医院能够根据自身的预算情况来选择相应的采购方案，这样就减少了前期购买设备和后期耗材、设备维护的支出，还能享受爱普生原厂服务。

近年来，爱普生不断加强与医疗行业的密切合作，这正是其践行用户至上理念，深耕用户需求，聆听用户夙愿的写照。可以说，爱普生用专业的硬件产品和人性化的软件服务，为医疗行业用户提供了契合的解决方案，更是为加快医疗行业建设数字化增添了助力。P

打开电影正确姿势 葛优躺搭配明基智能投影机i720

最近，京城四瘫火了，一部由葛大爷担任动作指导，由大张伟、鹿晗、易烊千玺主演的年度动作大戏刷遍朋友圈。这坐姿，那叫个惬意，那叫个雅，又名葛优躺，也叫坐没坐相，可是你知道吗？葛优躺才是打开明基智能投影机i720的正确姿势，全身心投入椅子怀抱的那一刻，从尾椎到头发尖全然放松下来，仰面30°，任由灵魂在100吋大屏的电影世界翱翔！从此打开大屏家庭影院吧！



瘫，是一种享受，是背部和椅子形成120°的黄金信任姿势，是让颈椎自然放松到恰到好处的姿态，更是看大屏电影的超爽境界。可以想象吗？经历1周的忙碌，回家后就这样瘫在沙发上，然后一键打开明基智能投影机i720，观看喜爱的电影。它的操作非常简单易行，内置安卓智能系统，并充分优化操作界面，带来可视化、简单明了的使用体验，不论是老人、小孩都可以迅速上手。另一方面，内置明基专属影库，拥有2000部以上的海量电影库存，并保持周周更新，为影迷朋友们献上饕餮盛宴！同时设置电影、电视剧、综艺、动漫等频道，满足不同消费者的观看需求，也方便消费者在相关目录下迅速找到想看的内容。

瘫靠在沙发上，微微仰起头，让僵直的颈椎放松下来，更让你全然享受到如同影院一般的大屏视觉效果。明基智能投影机i720秉承明基家用投影机一贯坚持的品质和规格，采用低色散全玻璃镜头，2200流明高亮度输出，带来清晰锐利的1080P全高清画面。用户无论是观赏蓝光高清电影还是玩代入感十足游戏，都能享受到惊艳眼球的视觉效果，同时将体会全身心的释放。而在色彩表现方面，明基智能投影机i720采用全新6倍速GRBRGB纯色系色轮并搭配BrilliantColor技术，符合REC.709高清色彩标准，经过国际isf家庭影院调试标准认证，带来影院级的色彩体验。



而全新设计的内置扬声器，也为瘫下来享受电影增添美好音色。明基智能投影机i720内置全新调校的20W大功率扬声器，带来非同凡响的震撼音效，不论是引擎的轰鸣、轮胎地摩擦还是弹壳崩落的声音，都清晰且有节奏感。同时明基i720还采用素有“音乐界格莱美”之称的MaxxAudio声音增强引擎，通过整合心理声学算法，内置5个音效模式和自定义模式，针对不同使用场景，分别强化高音和低音，听歌、看电影、打游戏，无论何时你听到的声音都是清晰的！

现在，这款可以在线看电影，可以连接XBOX/PS4，玩大屏体感游戏的明基智能投影机i720已经登录各大销售平台，感兴趣的朋友可以点击https://detail.tmall.com/item.htm?id=535576758528，查看详情！现在购买，还送惊喜豪礼哦！



《守望先锋》整合平台首选 AMD A10-7860K京东热销

随着暑期的到来，《守望先锋》凭借暴雪的强劲实力迅速占领了游戏市场，使沉寂许久游戏市场瞬间沸腾起来，DIY玩家也都在为这款游戏对自己的爱机进行升级。作为时下最火热的当属整合平台，AMD旗下的APU A10-7860K作为次旗舰的产品成为玩家们升级的首选。

由于A10-7860K集成了堪比入门独显的Radeon R7 GPU，因而像《守望先锋》这样的主流网络游戏在A10-7860K整合平台上获得了十分流畅的体验，同时其功耗大幅降低至65W！其卓越的品质更加符合“选择AMD获得更多”的全新理念。加之A10-7860K性价比突出，在市场销售上获得了玩家的广泛支持。

A10-7860K作为新整合尖兵，四个压路机架构CPU核心，主频3.6～4.0GHz，可自由超频，相较A10～7850K 的3.7～4.0GHz基本持平，值得注意的是它的Radeon R7 GPU核心频率更高了，720MHz略微提升至757MHz，另一方面也是更关键的，热设计功耗从95W大幅降低至65W!



A10-7860K所采用的工艺还是GlobalFoundries 28nm，但是在频率基本不变的情况下，功耗降低几乎三分之一，工艺成熟的同时，芯片本身也得到了优化发展。

AMD A10-7860K包装外观与上一代旗舰级A10-7850K相比基本一致，，这款APU同样支持DDR3- 2133，集成度更高，而TDP相应降低，核心架A10-7860K采用了12个核心（4CPU + 8GPU），从以上综合数据来说可以说这款APU整体的性能要强于上一代的A10-7850，这款全新A10-7860K支持最新的DirectX11与Windows10，在视觉效果上领先同级别对手。



A10-7860K盒包原装风扇配备全新的Silence2.0高级热管散热器。全新的Silence2.0高级热管散热器整体采用了回流焊工艺扣鳍设计，并使用双真空冷凝热管搭配大面积高导热镀镍合金底座，全面提升散热效果。再加上更大尺寸长寿命静音风扇，让Silence2.0高级热管散热器确保A10-7860K散热效率的同时，进一步提升了静音表现。

总的来说， AMD APU系列处理器在不断革新并获得广大新兴玩家重要支持，同时平台维持了低功耗水准，给用户带来价格与性能双重实惠。A10-7860K提高了GPU的性能并配合新版的 Silence2.0散热器带推进了处理器的性价比。作为AMD整合端次旗舰级别代表产品，A10-7860K升级了性能稳定了价格，并在《守望先锋》这样的游戏种再次证明了自己的强力优势，相信凭借A10-7860K优质性能与性价比，AMD一定会在此次《守望先锋》先锋带来的更新潮中获得良好的用户支持！

当前，A10-7860K京东商城报价为799元，畅玩《守望先锋》玩家们升级就靠它了，产品购买地址：http://item.jd.com/2399908.html

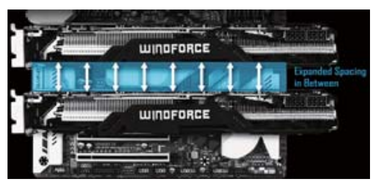
超耐久“30周年纪念款”技嘉Z170X-UD3 ULTRA主板震撼上市

技嘉Z170X-UD3 ULTRA在Z170X-UD3基础上全面升级，定位中高端，重新设计的外观，一改以往的低调风格，采用与X99旗舰X99-Designeare EX一样的蓝白搭配，并加持装甲造型，非常有范。其次创造性的加入了环绕式LED灯光效果，玩家可随意定制主板光效。

为了保证多显卡交火带来的散热问题，技嘉Z170X-UD3 ULTRA重新设计了它们的散热间距。在规格配置上也大幅进化，包括加固设计的内存及显卡插槽、支持PD 2.0规范的USB3.1接口（可提供100W供电）、U.2极速接口、支持三路NVMe SSD构建极速Raid等一系列全新技术。



技嘉Z170X-UD3 ULTRA主板



火力全开的多显卡互联散热优化设计



更高性能，更强供电



支持DDR4 XMP 3866+MHz

内存插槽方面，采用了双通道DDR4，四根内存插槽最高扩展到64 GB。主板I/O接口以及供电散热部分采用了蓝白搭配的装甲修饰。玩家可自定义环绕式LED色彩，进行风格定制。通过新设计的主板APP，操作更方便。让PC轻松融入用户生活。

扩展插槽部分，Z170X-UD3 ULTRA搭载了3个PCI Express x16插槽和3个PCI Express x1插槽。主板支持 NVIDIA Quad-GPU SLI双卡四芯交火技术及 2-Way NVIDIA SLI技术、 AMD Quad-GPU CrossFireX 及 2-Way AMD CrossFire技术。完全满足专业级玩家多卡平台的装机需求。

技嘉Z170X-UD3 ULTRA采用的多显卡互联可以让用户获得更好的游戏性能，在更高的游戏特效或分辨率下运行仍能保持流畅。通过重新设计主板，保证多显卡平台合理的散热间距，获得更好的散热效果。

这块主板在主板供电上进行了强化设计，采用了Intel原厂USB 3.1主控芯片+ PD 2.0供电规范。Intel USB 3.1主控芯片通过PCI-E 3.0 x4通道，能获得高达32 Gb/s的总带宽，可使USB 3.1接口的传输速度高达10 Gb/s。USB 3.1接口的带宽是上一代USB 3.0接口的两倍，可以兼容USB 3.0和USB 2.0设备。同时支持正反任意插拔的Type-C接口，用户在接口插拔时更方便。

技嘉Z170X-UD3 ULTRA通过强化内存供电模块和大量兼容测试，确保主板的内存频率可以支持3866+MHz。用户只需要选用支持XMP的内存，在BIOS设置中开启XMP，即可大幅提升内存性能。

为了让用户更好地发挥主板平台的特性，技嘉主板支持三路NVMe SSD构建RAID 0，通过让三个PCI-E NVMe SSD协同工作，获得傲视群雄的磁盘性能。此外主板搭载的U.2接口，可以提供高达32Gb/s的PCI-E 3.0 x4带宽。通过支持NVMe规范，采用诸如Intel 750等旗舰级SSD，可以为用户提供远高于SATA接口SSD的读写速度，获得更低的使用延迟。

在M.2 SSD价格越发亲民、普及度逐渐提升的大环境下，技嘉Z170X-UD3 Ultra升级可以支持到22110（110mm尺寸）的M.2 SSD，对于大容量高速（支持NVMe技术）SSD设备，提供了完备的兼容性。

I/O接口方面：搭载了1个PS/2键盘/鼠标插座、1个USB Type-C接口（支持USB 3.1）、1个USB 3.1 Type-A接口(红色)、1个Mini-DisplayPort输入接口、1个Mini-DisplayPort插座、1个HDMI插座、4个USB 3.0接口、2个USB 2.0接口、1个RJ-45网线接口、1个S/PDIF光纤输出插座、5个音频接头（中央及重低音输出、后喇叭输出、音频输入、音频输出、麦克风）。

技嘉Z170X-UD3 ULTRA从内到外的进化绝对配得上“ULTRA”这个词：包括U.2 NVMe SSD接口、显卡/内存插槽的强化合金装甲设计、以及供电强化设计的PD 2.0规范（用户可以利用一根线材，通过更强的供电，解决过去需要多根线材才能完成的设备搭建）。此外，还具备出色的魔音系统、Intel千兆网卡、抗硫化料件以及混合动力散热接口设计。应对各位挑剔的颜值控，主板环绕式LED灯效也一定不会让您失望。总的来说，相比市面上同级产品，技嘉Z170X-UD3 ULTRA性价比更出色，现官方参考售价仅需1699。P

U盘选用：存储、保密、娱乐需求哪个适合你？

回想Windows XP刚刚普及的时代，利用U盘进行文件存储和分享还是一件新鲜事。由于当时技术门槛较高以及研发经验积累时间较短，U盘容量达到256MB就已经算海量，接口兼容USB 2.0就可以说极速。受限于内部PCB集成度较低，大多数U盘的外观为长长的身子搭配保护帽，毫无个性可言。然而短短十几年时间，U盘在容量上得到了百倍以上提升，在速度上USB 3.1标准相比最初的USB 1.0达到数千倍的提速，封装工艺提升则令内部PCB可以做到很小，给予厂商更多的外观个性化发挥空间，此外，搭配加密、OTG等特色功能的U盘也开始逐渐普及。

当前如此种类繁多、特点各异的U盘产品，想必在选购时已经挑花眼，下面就为大家推荐几款明星产品，总有一款适合你！

★送礼首选！金士顿金猴限量版闪存盘



女性最大的特点之一就是感性，如果你想对心爱的她表白的话，不妨试试用电脑写一封深情的情书，存进这款萌萌的金士顿金猴限量版闪存盘送给她，一定能捕获她的芳心！金士顿金猴限量版闪存盘呈现出卡通的金丝猴造型，搭配高质感的金属包装盒，让人爱不释手，是送礼和收藏的极佳选择。



金士顿为这款闪存盘产品提供了32GB的充裕存储空间，足以容纳多部高清视频与千张高分辨率图片！USB3.1接口的高速读写能力，可以提供高达100MB/秒的U盘读取速度。在售后方面，金士顿也考虑非常全面，提供长达五年的全面质保，以及全部免费的服务支持。

★秘密保护神！金士顿DataTraveler 2000



很多人都喜欢将私密照片、视频放在U盘中，以便有兴致时查看，如果你不想因为丢失U盘而变成网红的话，那么这款金士顿DataTraveler 2000就太适合你了！其最大的特色就是拥有实体字母数字键的密码锁设计，让使用者可以透过数字与字母组合的密码对资料进行加密。从PC设备上取下之后，便会启动自动上锁功能，如果连续10次解锁失败，U盘还会删除内部数据以保证安全。



金士顿DataTraveler 2000采用铝制外壳，支持多种操作系统及设备间的资料传输，采用ClevX的Datalock加密技术及USB3.1传输规格，并在XTS加密模式中采用256位AES加密技术。共有16GB、32GB、64GB三种容量可供选择。

★超极本绝配！金士顿DT Micro 3.1





小巧便捷的超级本已经成为了年轻人的最爱，那么与之相配的U盘非仅有一节小拇指长度的金士顿DT Micro 3.1莫属！金士顿DT Micro 3.1外观精致小巧，金属的外壳为这款闪存盘添足了质感，采用了无盖帽设计，内置穿挂孔，避免了闪存盘过于小巧容易丢失的可能。

金士顿DT Micro 3.1提供了主流的16GB、32GB、64GB以及128GB多种容量选择，在USB3.1理想环境下拥有100MB/s和15MB/s 的极致读写速度。

★手机扩容利器！金士顿DT microDuo 3.0



使用手机或平板来看电影的人不在少数，而动辄10GB以上的1080P电脑，手机或平板的内置容量自然有些招架不住，怎么办？快用金士顿DT microDuo 3.0扩展存储空间吧！金士顿DT microDuo3.0采用了USB 3.0和Micro USB双接口，可以轻松实现扩容。





金士顿DT microDuo 3.0的体型十分小巧，与金士顿DT Micro 3.1尺寸相仿，随身携带非常方便。采用全金属材质，一方面更加坚固耐用，另一方面也可以把使用时产生的热量快速散发出去。此外黑色保护盖设计，保护了相对脆弱的Micro USB接口。

★极速传输体验！HyperX Savage

如果你是重度性能强迫症，那么HyperX这款性能比肩SSD的Savage U盘绝对是你不可或缺的存储神器！金士顿旗下高端独立品牌HyperX的Savage U盘系列，采用了USB 3.1传输接口，带宽达到彪悍的5Gbps，读取速度最高可达350MB/s，堪比入门级SSD。

HyperX Savage U盘提供了多种大容量64GB、128GB、256GB，512GB，其中128GB－512GB产品读取速度达 350MB/s，写入速度 250MB/s。该U盘的造型也十分刚猛，黑色主体加金属红色的HyperX标识造型，十分惹眼。

可以看到金士顿的U盘产品线几乎覆盖了所有人的不同需求，无论你是存储、保密、娱乐，均能挑选到适合自己的产品。

金士顿京东官方店：http://kingston.jd.com P



大河有渔CTO：VR游戏研发干货分享

作为国内新生代VR游戏研发团队，北京大河有渔网络科技有限公司（简称“大河有渔”）携三款HTC VIVE专属VR游戏新作亮相本届Chinajoy展会。面对目前国内VR游戏领域现存的一些技术难点，北京大河有渔CTO常辉表示：任何行业都是由最初发展到今天，虚拟现实领域对于其他相对成熟的领域来说还十分的年轻，我们做的任何事可能都缺乏前人的经验，这将在整个产品研发过程中出现各种问题。

常辉说：“我们可以轻松的说出VR产品可能遇到的问题，晕动症、交互反馈、界面设计等等。此次，我将分享团队在研发《Cosmos Crash》《Evangel》《Jurassic Dino》这三款VR游戏时遇到的难点，以及解决方案，并总结其中的产品特点合理点。希望能与业内人士共同探讨，让整个VR游戏行业走上一条高速发展的道路。”

脱离屏幕去制作产品



《Cosmos Crash》是大河有渔旗下一款休闲益智类VR游戏

《Cosmos Crash》是大河有渔旗下一款休闲益智类VR游戏，整个产品理念注重于游戏的三维化概念。作为一款太空题材的休闲益智射击游戏，轨道成为了该款游戏的关键词，多种多样的三维空间立体轨道，带给玩家更多的趣味玩法。最为醒目的是此款游戏展现出来的立体空间构建理念，让之前在二维的屏幕里无法体验到的空间乐趣，在VIVE里发挥到极致。

常辉说：我们认为科技的发展方向正在向三维空间迈进，而传统的3D游戏实际上还是停留在二维空间层面，我们完全有理由将我们认为有趣的游戏带到三维这个更加有趣的立体空间中来。在最初的设计时认为这将是一个颠覆我们对以前老式产品既定印象的好主意，虽然有种新瓶装老酒的感觉，但在设计者的心中，本作是一款全颠覆式改变，并给与玩家强大视觉冲击的产品。

当《Cosmos Crash》第一个场景制作完成并使用VR观看时，我们发现在VR世界中并不是与电脑屏幕上所看到的相同，它显得不是那么真实，整个球体管线也并没有像制作之初想象的那么具有震撼感。我们知道VR设备中提供的FOV（视场）是100度，它是一个封闭的视觉空间，也就是说当我们带上VR头盔后实际上我们将被投射到一个虚拟的世界空间坐标中，我们的视觉感官将被VR头盔所显示的内容替代，这是让我们产生身临其境的基础，它是一个真实感官的三维空间，而不是停留于二维空间的屏幕。因此电脑屏幕中显示的图像包括视角并不能完美的展现出真实的效果。

“进入VR，让我们在其中创造世界”成为了我们设计场景的核心理念。为此我们设计了一套在VR内编辑场景的工具用于对《Cosmos Crash》的场景布局和感官调整，让整个产品变得更加真实并有震撼感，这种做法也极快加速了我们的产品开发效率。

体感是VR的天然伙伴



《Evangel》是一款音乐节奏类游戏

《Evangel》是一款音乐节奏类游戏，它通过体感交互让VR变得更加生动和拥有趣味性。玩家在游戏中扮演一名指挥家，通过挥动手中的指挥棒，带领整个管弦乐团演奏各种经典名曲。我们通过手势定位及手势识别技术，让玩家可以通过左右手的配合，进行对曲目节奏、乐器及声音的多样化控制，让每一首经典的交响乐，在不同的玩家手里变化出不同的效果。

常辉说：在设计这款产品时我们认为动起来的VR才是好VR，让交互改变世界才可以产生更多乐趣。

《Evangel》基于HTC VIVE开发，既然要交互就必须深入的理解它提供的Controller是如何工作的。

我们了解表示一个物体在空间的状态需要六个自由度，也叫做六自由度。它分别是直角坐标轴的移动自由度和绕坐标轴旋转的自由度，每个需要3个数字表示。在Controller跟踪中我们最终将得到就是这六自由度的数字外加一个方向向量。HTC VIVE则是通过Lighthouse设备与Controller上的光敏感传感器来完成移动跟踪的。

在《Evangel》产品中，我们需要对玩家的手柄移动轨迹进行跟踪和计算，用来反馈到游戏中，以达到玩家与游戏之间的互动体验。我们将三维空间转换为一个二维空间描述，可以想象用户面前有一个间隔1*1厘米为基础的巨大二维网格，根据降维运算出的二维数字进行网格内的填充，这样我们可以提炼出正确的特征匹配到对应的游戏行为反馈。在实践中我们发现Controller的灵敏性和准确性比预想中还要出色，这给与了我们极大信心，能够在今后的VR游戏中加入更丰富细腻的体感交互行为，让用户的每一个行为操作都富有价值。

沉浸感需要真实的画面

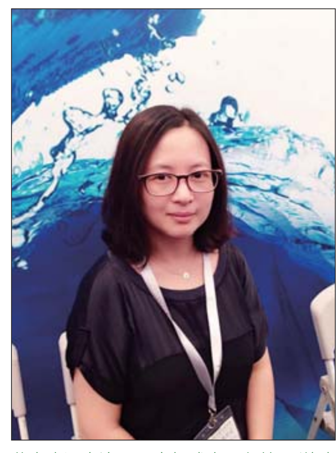


《Jurassic Dino》是一款观赏体验性游戏

《Jurassic Dino》是一款观赏体验性游戏，游戏利用了虚拟现实设备高沉浸感的优势，配合音效、交互，让玩家身临其境的体验远古时代。当一只巨大的霸王龙距你只有几厘米，甚至想要把你当成盘中大餐，又会是怎样的感受呢?

常辉表示：在制作之初团队希望提供给用户想看却看不到的内容，重回儿时的梦境的感觉。因此我们需要考虑什么是真实，如何才能真正将用户从物理三维世界中脱离，投射到一个我们所营造的虚拟空间中。

现代图形学发展至今对画面的表现已经越来越真实，《Jurassic Dino》整个项目采用了PBR对三维世界进行实时渲染。我们建立了一套基色数据库提供给整个美术团队参考，游戏世界是建立在真实世界数据的基础上进行制作的，这样可在画面上更加真实的展现产品想要表达的内容。在初版中我们尽量用最好的表现效果来体现产品，在需要的地方加入了很多特效，如Bloom、DOF、SSR等。其中“DOF”是我们认为在观赏体验类VR游戏中很重要的一个特性，它可以有效引导用户的视觉焦点。



北京大河有渔是一家新成立不久的VR游戏开发企业，CEO朱海燕有十余年的游戏开发经验，对游戏行业有着非常深入的理解

对于真实感画面的天然敌人就是性能，优质的画面需要与之相匹配的计算量。所以我们在项目初期以最佳效果制作，然后通过性能分析逐步调整画面质量，在性能与画质之间寻找我们认为合适的平衡点。

我们清楚的知道无论是HTC VIVE还是Oculus对于显卡的最低要求都是GTX970，这是因为新一代的显卡提供了很多针对VR性能优化的解决方案，可更加有效的控制GPU展现更加出色的渲染效果。比如我们所熟知的Multi Resolution Rendering技术，它允许我们一次渲染多个viewport，以实现在反畸变过程中的优化。还有ATW技术它需要显卡的上下文特性用于抢占GPU渲染线程，以达到设计实现动态补帧。

相信通过大河有渔CTO对VR游戏研发的经验分享，会给更多想要进军VR游戏领域的同仁带来更清晰的前进方向，也希望国内VR领域能够产出更多优秀产品，把“made in China”的标识展示给世界。



好评不断！VR新锐团队大河有渔CJ引围观

当浮华散尽，ChinaJoy还剩下了什么？

第十四届中国国际数码互动娱乐展览会回顾

策划 | 本刊编辑部
执笔 | YARRN

写在开始

中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy，简称CJ）是中国数码互动娱乐领域最具影响力的盛会。CJ每年7月下旬在上海举办，借助其在中国对外开放的前沿地带的政策地理优势，CJ因此辐射全国连接海外，得以最大程度的吸纳和迎接来自中国和海外的观众以及游戏业界专业人士参与交流。

自2004年在北京展览馆举办初届CJ至今已有12年，CJ从一个名不见经传的展会到如今成为中国玩家最大的视听娱乐盛宴经历了无数风霜雪雨。在年初就有风闻今年的CJ会减少妹子的数量从而回归游戏的本质，但玩家普遍对此并不看好，那么今年的CJ究竟如何呢？且随笔者一探究竟。

今年的CJ囊括了整个新国际博览中心，其中“B2C互动娱乐展示区”为N2-N5&E3-E7馆，“B2B综合商务展示区”为W2、3、5馆，“WMGC展览”为W4馆，而“eSmart智能娱乐硬件展示区”在观众入口E2馆。与CJ同期举办的CDEC、WMGC、CGDC等依旧放在上海新国际博览中心2号入口旁的上海浦东嘉里大酒店三层同期举行。

如果说要给今年的CJ定一个主题的话，那或许用“变革”两字最为合适。

在入口媒体签到的地方可以领到一张卡片——“现场若减少对Showgirl报道，以面向游戏体验、商务洽谈以及产业发展报告为主，我们会非常感激！”虽然展商的活动安排或许难尽人意，但主办方有此“建议”也尚属首次。

也许在最开始的时候，CJ并没有一个明确的目标要办成什么主题的展览会，但随着近年来玩家水平的提高以及游戏产业

左 A站大概是观众最热情的一个展台了

右 D.Va主题的机箱不知道能不能吸引眼球





规模的爆炸发展，CJ已无法再做一个“杂而不精”的展览会。

同类型的展览会中，E3（The Electronic Entertainment Expo）、科隆国际游戏展（Gamescom）、东京电玩展(Tokyo Game Show，简称TGS)都已经用自己的特色吸引了广大玩家和媒体的注意力，而CJ则稍逊一筹。国内玩家提起CJ，第一瞬间想到的或许并不是游戏，而是各种各样漂亮的Showgirl以及出格的花边新闻。虽然这几年CJ主办方不断收紧规范，限制出格行为，但厂商为了博眼球仍旧本着“法无禁止皆允许”的原则“肆意妄为”。

其实这也不能完全怪厂商，毕竟厂商也是根据玩家的需求制定的推广策略。玩家到CJ无非就是冲着两个东西——妹子和周边。小厂商没有经济能力发放大量的超值周边，所以便只能依靠Showgirl吸引人气。而大厂商虽然财大气粗，但比起大范围的发放周边，想来请一些有人气的妹子反而更能产生直接效益，吸引玩家留在自己的展台前。

较之往年，CJ的Showgirl中少了叶梓萱、朱泓这样的“宅男女神”级别的大咖（难到是直播的火热使得“女神”太多？），但也有不少新人以及网络主播踊跃加入，在会场随处可见举着自拍杆对着手机嗲声嗲气的妹子（主办方似乎禁止在展馆内使用自拍杆，便笔者并没有看到监督人员制止）。

对于厂商来说，少了重量级的大咖Showgirl，他们可以省下经费做试玩或者是其他的活动；对于Showgirl来说，少了重量级的同行则增加她们的自身曝光量；对于玩家来说，他们也无须为见不到女神而伤心，毕竟有那么多的女神将进入他们的视野（笑）。

摆脱固有的“妹子展”的形象，对CJ来说是势在必行的，但通过严格规范Showgirl的服装是否能得到满意的效果？我们在此不得不打出一个大大的问号。

笔者在拍照的过程中曾被某些Showgirl拒绝，要求询问展商主管的意见，而主管的回答让笔者瞠目结舌——这不是我们这边的工作人员，他们是“外边的”……说罢主管给笔者一个“你懂的”表情，虽然笔者当时也不太懂，但不得已也回复了一个意味深长的表情。这或许就是典型的“上有政策下有对策”罢！主办方要求Showgirl不得过于暴露等等的规定，在如此“阴奉阳违”的策略之下形同废纸，只要躲好监督部门，一样可以如之前一样营销。

在今年的CJ周边发放中，大概只有龙珠TV的小翅膀尾巴套装和《幻城》的头饰做到了铺天盖地的效果。大部分厂商的周边领取都不仅仅是简单的排队，而要试玩过游戏才有资格。而不需要试玩就可以领取的往往都是廉价的袋子、贴纸、扇子之类玩家并不“感冒”的周边产品。而另外两种辨识度很高的周边一个是西山居的翎子和AcFun的包子头饰，不过这两种似乎需要购买，因为排队太长笔者无从求证，不知道是不是有读者朋友免费拿到了这两样周边呢？

除了以上周边，网易暴雪展台送出的《炉石传说》“传说”充电宝、WCA展台送出的限量手办都是不错的收藏品。而硬件大厂则舍得放血，虽然没有如同之前一样直接将键盘、鼠标扔给观众（主办方要求奖品必须手把手送给玩家以避免争抢造成的踩踏），但仍旧有着不少活动可以让玩家参与。

靠着主办方以及厂商的努力，今年的CJ已经有了“变革”的迹象，玩家已经不再见简简单单把CJ当作一个“妹子展”、娱乐展，对其中展览的游戏关注度明显有所提升，能有这样的表现离不开主办方、展商、玩家所有人的努力，虽然其中还有某些厂商依旧不为所动，但整体依旧向着更高的层次前进。

除了有传言最后一次参加CJ的盛大游戏外，N馆的各大厂商几乎都把游戏体验区做的庞大无比。展商已经开始正视CJ在游戏领域的地位，暴雪将《炉石传说》新资料片的发布都放在了CJ中，Xbox和PS也为玩家带来了许多期待已久的新消息，而









左上 丢了师傅却还得忙着合影的四只乌龟

右上 花木路地铁站5号口的盛况，这边上去就是CJ2号入口

左下 号称要改变中国主机的产品，却表现平平

右下 虽然是一只恐龙，但在人群中还是无法奔跑

WCA和空中网甚至将电竞比赛的决赛放在了CJ现场……或许将来会有一天，CJ成为堪比E3的大展也未可知。

VR元年的“ChinaVR”

如果要说今年什么最火，那一定非虚拟现实（Virtual Reality简称VR）莫属。VR将会发展成一种改变我们生活方式的新突破已是毋庸置疑的事实，在第一代Oculus Rift的开发者大会上，所有的与会者便认同了这个充满潜力的虚拟现实平台。

虽然VR想要真正的进入消费级市场，仍旧有很长的一段路要走，但今年以来资本的大范围涌入无疑在加快着这个进程。笔者在今年北京漫控潮流博览会（BJCC）归来后便一直在关注该领域的发展，而本届CJ中，更是涌入了非常多笔者之前闻所未闻的VR厂商。

除了Oculus、Vive和PS VR三大巨头之外的大量国产VR的出现无疑将降低VR领域的准入门槛，虽然他们可能并不能完美的解决VR设备目前固有的“眩晕感”“分辨率”等问题，但其实那三家大厂也没能解决不是吗？但如果就此看好国产VR市场的发展，却仍旧有些勉强。

当今的VR领域缺乏统一的标准，缺少完美的“输入”操作方式，并且因为设备无法轻量化无线化的原因很容易让人产生疲劳，这些问题虽然远不到亟待解决的地步，但仍将成为VR进一步发展的桎梏。而真正要打破这些桎梏，国产厂商的能力似乎仍旧不足，也许还得寄希望在国外厂商身上？

今年的CJ中，玩家可以体验到各种非家用级的VR产品，通过类似ODT（Omni Directional Treadmill，全方位跑步机）的产品，玩家可以体验到超乎寻常的沉浸感体验。大部分提供VR体验的展商都带来了缩减版的HTC Vive体验，而STEP VR甚至带来了5M×5M的最佳VR体验空间。除此之外还有各种各样的VR模拟器：过山车、飞行器、自行车、滑翔伞……打枪、跑步、谈恋爱、看电影等各种VR体验应有尽有，真可谓没有做不到，只有想不到。

在今年E3上曾经一票难求的超级巨星《Far Point》也出现了PS VR的展台上，能通过排不是很长的队伍就有机会体验到PS VR、枪型控制器、《Far Point》，不知道参加过今年E3的外国朋友们有没有羡慕？

“女神创造平台”——直播

除了VR，本届CJ另一样吸引人眼球的东西莫过于直播。其他媒体称今年的CJ就是一个集合大半个直播网红圈的现场直播秀。“随处可见打扮精致的网红博主在现场撩妹撩汉，自带助理，排场不小。”除此之外还有很多Showgirl在工作之余做着网络直播，为许多不愿意忍受40度高温出门的宅男玩家带了CJ的现场体验。

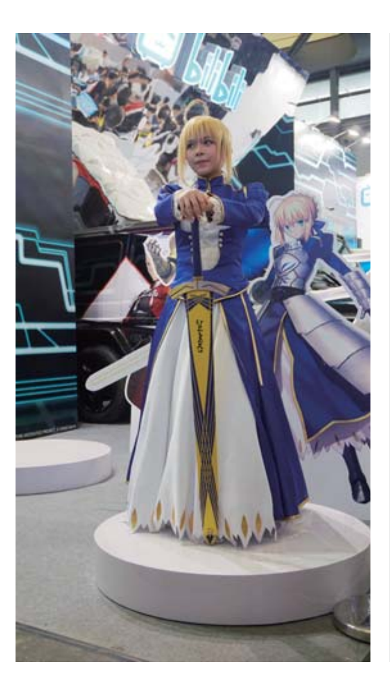
各大直播平台都开设了自己的展台并且规模庞大，直播平台几乎全员到齐。斗鱼TV、熊猫TV、龙珠TV、大王TV、虎牙TV、触手TV，各种直播平台甚至是爱奇艺等传统视频服务商也出现在其行列中。

毫无疑问，直播将会继续在各个领域渗透，因为各家直播平台发展的方向有所不同，似乎看起来并不会互相干扰，但直播还是依托电竞和游戏发展起来的，毫无疑问掌握这两个资源，才能最大的获得用户流量和黏着度。离开游戏直播走差异化直播，未必如同想象的那么好走，何况现在的直播平台还有着赢利点不明的问题在拉着后腿。

网络直播虽然是现在的热点产业，但先入者为了保证既得利益不断在提升行业的准入壁垒，这个行业似乎已经不再是蓝







左 青云志的SG水平都不低于同名电视剧的选角

中 妹子OW打的非常6，至少我是自愧弗如

右 Saber面前有一堆拍照的大叔








左上 被一位读者发现后他非让我替他拍照

中上 第二天曾有一个观众体验的时候晕车了

右上 EVA在第二天终于站了起来

左下 空中网的军武专题很有特色，奈何对面《球球大作战》足够低俗

中下 如果SG变成Cos其实也不是那么讨厌

右下 各种各样的VR体验设施无疑是本届CJ的热点

海而变成一片红海。在中国游戏行业基本就等同于网游产业，网络直播虽然可以给行业带来大量的流量，但对于游戏行业的发展似乎并没有什么积极的效果，而依托“妹子”来吸引眼球，似乎又与本届CJ主办方的期许背道而驰。

“日漫退却”的Cosplay嘉年华

各种展览中CosPlay的出现大多数观众已经习以为常，在CJ中更是如此，何况CJ还是“2016 ChinaJoy Cosplay嘉年华全国大赛”的决赛现场。虽然国产动漫的发展一直是一个令人揪心的话题，即使今年有了一款比较良心的动漫作品《大鱼海棠》，国内动漫似乎仍旧没有什么大的起色。不过，除了动漫之外，我们还有游戏。

CJ 2016中虽然没有什么特别出众的动漫Cosplay表演，但《剑网三》的各种高质量Cosplay则如实火了一把。

笔者在四天的CJ之旅中似乎每天路过Cosplay大赛的现场，总能看到台上躺了一群剑网三的Cosplay，轰炸的音响中总有一个男中音在念着豪迈的台词或旁白。也许西山居的《剑侠情缘网络叁》没能成功的改变游戏界，却成功的改变了Cosplay界的面貌，这算是“无心插柳柳成荫”吗？

除了场内随处可见的《剑网三》Cosplay，笔者也见到了不少美漫的Cospaly、女版“死神”加布里尔·雷耶斯以及国产动漫《画江湖》的Cosplay。虽然现场中仍有不少11区高中生打扮的玩家观众，但比之前几年的CJ则少了很多。因为无法感慨国产动漫的崛起，所以我们或许只能感叹一声——“日漫的热潮似乎退却了”。

重中之重的手游

虽然和E3相比，CJ仍旧有着很大的局限性和差距，但已不像之前那么遥不可及。

手游仍旧是今年CJ 的主角，得益于手游的研发成本低等优势，各大厂商、渠道、发行公司等几乎都有新手游上市。在页游的热潮退却之后，手游的增长虽然有所衰减，但仍旧超越了页游和端游的发展。盛大、腾讯、网易、完美、巨人等厂商几乎都将手游作为了推广的重中之重。

西山居依托《剑侠情缘》的IP在玩家中的巨大影响力，推出《剑网三手游版》以及联合腾讯推出的《剑侠情缘》手游，还带来了《西游降魔篇3D》《锤子三国》等数十款游戏。盛大则仍旧拿《热血传奇》作为主角，此次带来了还原端游UI的正版《热血传奇》手游，相信可以唤起不少玩家的回忆。

本次CJ上，《古剑奇谭壹之莫忘初心》也是一款不错的游戏，以“风晴雪寻找复活屠苏的方法”作为游戏的剧情展开补全了古剑系列的世界观。而如今的当红小生李易峰则带着《愤怒的小鸟2》出现在了昆仑游戏的展台上。

作为国内最大的安卓渠道“应用宝”的拥有者腾讯，在本次CJ带来了两款S级的IP大作：《火影忍者》手游版和《拳皇98OL》。

在国内的环境下，游戏基本就等于网游。而随着手游的冲击，端游的数量已经不断减少，在前几年CJ就开始呈现的端游数量下滑的趋势依旧无法制止。这倒不是端游已死或者不赚钱，而是研发公司变少，更多将研发能力集中在可以快速带来大量流水的手游领域，期许依托一款产品一鸣惊人。而耗时

长、投资大的端游已经不太适合这些中小游戏厂商的发展规划。

虽然热门手游的收入不能和运营稳定的端游相提并论，但为了快速变现和回馈投资人，中小厂商几乎已经放弃了端游的领域。

当PC成为边缘平台

如果说CJ和E3等同类型展览有什么共同点的话，那无疑是两者的PC都是边缘平台。但如果说CJ和E3等同类型展览有什么不同点的话，那无疑是CJ因为手游页游的存在边缘了PC，而E3等同类型展是因为主机的存在而边缘了PC。

今年育碧展台其实为玩家带来了很多最新的游戏大作，包括《刺客信条》《孤岛惊魂》等，可惜因为被举报而最终不得已全部换成了《英雄无敌》。国家政策规定没有批号的游戏不能在国内进行宣传、展示，这一点还是育碧自己做得功课不够足，才造成了这样的窘迫。没能试玩到这些大作不得不说是今年CJ的一个遗憾。

如果有玩家曾经观摩过国内某些手机厂商的发布会，相信一定会认同这个观点。发布会的主持人在台上一口一个〝友商〞亲切叫着，却不放过任何揭对方老底来拔高自己的机会。

还好今年Xbox和PS的展台没有出什么岔子，玩家得以体验到非常不错的游戏。不过两边的主舞台差距则有些大，PS那边人潮汹涌，而Xbox这边则略微冷清一些。

EA的展区也在不远的位置，虽然有着迎合中国特色的《极品飞车OL》《FIFA OL》《植物大战僵尸2》等网游和手游，却无法和自家在E3上拿《战地1》《泰坦陨落》作为主推品牌的气势相提并论。

整个端游界最火爆的展台也许就是网易暴雪的展台（绝不是因为它唯一的手游是《炉石传说》）。暴雪虽然没有参加E3 2016，但在CJ上却打出了E3的气势。玩家必须排着环展台的超级夸张的队伍才有机会参加试玩，在队伍中还可以见到〝从此处算起，您还需要等候3小时〞的牌子。

在CJ期间，也是暴雪《炉石传说》黄金超级联赛的举办期间，暴雪还在CJ现场播放了《炉石传说》新资料片〝卡拉赞之夜〞的宣传片。彼时网易暴雪主舞台对面的展台龙珠TV正请来陈冠希作嘉宾，想来暴雪是唯一达成一个放视频的人气超过明星这个成就的展商吧？

在活动现场腾讯展台前还出现了一点小尴尬，有〝玩家〞举起了〝国产手游创新已死，抄袭=凶手〞的条幅。本以为是玩家恨铁不成钢的行为，后来在横幅现场出现了《自由之战》的宣传资料，这一切原来都是营销。《自由之战》手游制作团队DW向路人发放印有〝自由之战独创手游MOBA玩法却被腾讯《王者荣耀》抄袭〞的传单，甚至表示自己拥有全球专利。其目的如何相信不需要我多加赘述，毕竟如果真的是侵权的话也应该选择起诉而不是在CJ的活动现场造势。

当浮华散去，ChinaJoy还剩下了什么？

如之前所言，玩家对CJ的了解无非就是两点：游戏、妹子。虽然主办方想要通过限制妹子的曝光量来营造出与E3等同类型展会接轨的氛围，但苦于展商的不给力，却仍旧让人有出力不讨好的感觉。

N馆因为基本都是大厂，还算是比较接近游戏展的主题。











左上 火爆的网易暴雪站台

中上 手游电竞或许并没什么多大的观赏性

右上 游戏不能试玩后育碧展台只剩下这些周边还值得一看

左下 为了领龙珠TV的周边，即使大雨都阻挡不了

右下 这对好基友Sky和Moon一点都没有给水友手下留情

比如腾讯、网易等大厂的整个展区范围最广的就是游戏试玩区。而E馆的小厂商则仍旧是靠着最大的音响、最多的妹子来吸引玩家的眼球。部分展台的Showgirl还Cos成游戏中的人物，或者会分发一些宣传片，而很大比例的展台则仍旧只是单纯的劲歌热舞和走秀，让人完全搞不懂这个舞台和游戏有什么关系？哦，厂商名字似乎是个游戏厂商。

每当看到那些Showgirl疲惫空洞的表情在玩家或者媒体要求拍照那一瞬间变得灿烂，笔者便觉得无法对中国游戏提起信心。第一天也许厂商还在要求自己的活动策划做一些有趣的活动，可当首日结束后舞台效果差强人意，便又会在之后的几天陷入之前CJ的套路，靠最大的音响、最多的妹子来赢得眼球，这究竟该说幸运还是不幸？CJ还是之前的味道，虽然有不少厂商在努力向E3的方向进步。

较之去年PS、Xbox入华第一次参展，今年的CJ少了很多业界明星大腕的出现，而与之几乎同期举行的中国独立游戏嘉年华中反倒请来了《寂静岭》的游戏、音乐、影视制作人山冈晃先生。

除了索尼孤单的搞了一场PS VR的发布会之外，微软也没有任何亮眼的消息放出。育碧虽然发布了无数IP手游，但却没有任何值得玩家高兴的消息公布。网易暴雪虽然在CJ期间公布了《炉石传说》新资料片“卡拉赞之夜”和《军团再临》同步上市的消息，却无法抵挡最后一天“点卡取消”这个劲爆的噩耗。

E3做为同类展览的老大也不过几万的观众，ChinaJoy 2016则只用3天就达到了27.5万人次观众数。虽然在人数上我们早已超越E3，但相信没有玩家会真的以为CJ就是E3，毕竟来这里只是为了妹子和周边，然后呢？

ChinaJoy 2016虽然尽力在像E3靠拢，但由于国内游戏制作环境的原因仍旧不得如愿。在商业化的熏陶下，缺少3A大作、次世代手游的支持，CJ能真正比肩E3的机会仍旧是十分渺茫。抛去妹子吸引眼球的浮华，CJ不过是一个商业手游和商业网游的展出罢了，而这些还支撑不起中国游戏的大梁！

笔者最近一直关注的独立游戏领域则不乏具有创意与玩法的作品，也许中国游戏的有一天真的需要这些独立游戏的支撑才能有所新意。我们希望有一天ChinaJoy也能真正代表中国的文化，但这一天还有多久？P













左上 跑错片场的死神，正沉迷在育碧游戏中

中上 在每一个SG甜甜笑容的背后是疲惫不堪

右上 腾讯展台被《自由之战》砸场子

左下 圣女贞德的人气一点不弱于阿尔托利亚·潘德拉贡

中下 现场发现一个野生的《骑砍》Cos，意外惊喜

右下 这是一枚防骑，哦不，是苍云



代领你的文明向前冲!

文 |葬月飘零

文明6
Civilization VI
制作: Firaxis
发行: 2K Games
类型: 策略
发售: 2016.10.21
平台: PC

《文明》系列是回合制策略游戏的经典系列，从第三代开始游戏真正成熟起来。《文明》系列的最大乐趣在于带领自己的文明通过政治、经济、宗教、军事等手段与其他文明共同竞争，最终击败其他文明时的成就感不言而喻的高。而且该系列最大的特色在于游戏中的国家文明大部分内容都与现实相挂钩，游戏中可用的外交与经济手段也与现实类似，从原始社会到高科技横行的未来，人类发展进程的几大阶段都包含其中，可以说整个游戏涵盖了人类发展历史过程中的方方面面。

《文明》系列的最新作《文明6》会在前作的基础上带给玩家更多的新内容、新策略与新玩法。

众多文明任君选

《文明6》中登场的文明数量不会比前作少，而且经典的文明必然不会缺席，每个文明都会有自己独特的优势和劣势。同时奇迹建筑、领袖和领袖技能以及特殊兵种也是每个文明所特有的，不同的奇迹建筑也会为文明带来不同的数值加成，本作中文明的个性化将会大大提升，每个文明的特点也会被极大的放大。比如中国具有〝改朝换代〞的文化技能，技能表现与作用我们目前还不得而知，但根据名称也能够猜测一二。中国文明的领袖是秦始皇，他的领袖技能可以让建造者单位获得额外一点的建造点数，建造者建造的次数为零后建造者单位也会消失，即其他文明只能有三次建造者使用次数，而中国为四次，另外还可以让建造者加速奇观建筑的建造速度，这几点优势让中国文明在建造和文化方面更具优势，初期发展速度也更迅猛。

中国文明的特殊单位为虎尊炮，这种具有高爆发的远程攻击单位并不需要什么特殊资源就能进行生产，这让中国文明初期在军事方面占据极大的优势。长城自然也会是中国文明的独有建筑，长城能够在初期提供防御加成与黄金资源，到了后期长城则可以为文明提供观光度和文化值的提升。而且值得一提的是，玩家可以一个格子一个格子的自由建造长城，也就是说玩家可以将长城建造在一些要冲之地来获得军事上的防御优势，甚至长城可以在初期阻挡外来文明的侵略去安心发展经济与建设。

4X经典玩法依旧

作为《文明》系列的最新作的《文明6》而

言，游戏方式仍然遵循该系列的经典玩法，也仍然逃不开经典的“4X”套路：即探索、发展、扩张、消灭。玩家首先要探索地图发现资源，随后利用所发现的资源发展自己的文明，随后通过自身文明的力量开始扩张并与其他文明互相竞争，最终将其他文明全部消灭的经典四阶段玩法。游戏的每个阶段都有不同的目标，自然玩法也不大一样，初期的探索阶段需要玩家发现更多的地点、获得更多的视野、探索更多的土地获得更多的资源；发展阶段需要玩家通过消耗积累的资源，针对性地选择某几方面进行升级发展，提高自己文明的综合实力；扩张阶段则是扩大自己的文明影响力，在与其他文明互相竞争互相合作来壮大自己；最后一个阶段则是游戏的终极目标，击败其他文明并取得胜利。

无论哪一阶段玩家的策略都占相当重要的地位，玩家需要依照自己文明的优势来进行选择发展方向，扬长避短才是制胜法宝。军事优势明显的文明自然应该通过武力取得胜利，但对于那些在军事上没有优势的文明来说，通过贸易与外交甚至文化手段来取得胜利则是最佳选择。而且不同阶段，不同文明之间的各方面优势、劣势也不尽相同，玩家需要依照当前的局势那决策的走向，是填补短板还是发挥长处都会影响着最后的结局。

旧规则新思路

游戏单位在大地图上的行动规则与前作一样仍然用6边形格子的方式呈现，而且兵种相克、科技的力量占主导成分等经典规则在本作中仍然适用。军事强国必须要有强大的经济作为支撑才行，经济永远是发展扩张与竞争的基础，在经济基础之上才能去选择武力或是文化的发展方向。

老规则保留的同时新增的规则也并不少，比如区域划分的新规则就很有趣。玩家在城市中所建造的各种建筑都会被分类划区，游戏大概会有十个左右不同类型的区域。玩家所建造的一系列研究相关的建筑都会聚集在学院区中，如图书馆、大学或是研究所会被放在研究区，再比如玩家所有军事相关的建筑都会被规划到军事区中，而所有工业相关的建筑都会被放到工业区内。玩家可以自由选择不同功能区的建造位置，不同区域放置在不同的地形上会获得不同方面的收益加成，比如贸易区设置在海岸线就会有较高的贸易和金钱收益加成，让城市的资金积累更快、资源积累更迅速。自然不同区和不同地形所获得的收益效果有高低，玩家需要通过不断尝试来找到每一个区域所对应的最佳地形来获得最高的收益加成，从而让自己的文明更快速的向前。另外区域划分规则会让游戏地图更加简洁明了，玩家只需扫一眼找到对应的区域去观察区域当前状态就可以获得整个城市运转的信息。

游戏的科技树也更加贴合现实，在前面几作中，玩家需要某一个科技就可以通过消耗科技点数来随时进行研发，而一些不必要的科技不必非得预先研究，但这种偷懒的办法在本作中将会大打折扣。因为在《文明6》中科技研发的速度会与其相关的一系列数值挂钩，当玩家需要某一个科技时需要提前通过建设生产进行生产运转来提高这一项科技相关工作的技术水平，高技术水平才有高的研发速度，而并非像前作那样，每一项科技都拥有自己固定的研发速度。简单举例来说如果玩家想要研发城墙建造技术，那么首先玩家需要建立采石场，通过一段时间的采石场工作去提高工人的技术水平，随后研发石料相关的技术的速率就会大大提升，不仅是研发速度加快，研发所需要耗费的相关资源也会相应的减少。这样的改进不仅能够将地缘政治引入游戏让游戏更贴合现实，更能够让玩家针对自己的城市特点来进行针对性的发展，比如邻近大山的城市就可以大力发展矿业，临海而建的城市去发展贸易则更具有优势，平原地区对于发展农业而言更有效率，游戏鼓励玩家针对地形特点和城市特性来打造侧重方面不同的多样化城市。P









左上图 长城是中国文明的独有建筑

右上图 阿兹特克的大金字塔是标志性建筑

左下图 中国文明的领袖意料之中的被选定为秦始皇

右下图 阿兹特克的领导人是蒙特祖玛

“遥远彼之地篇”后的全新故事

文 | 葬月飘零

拳皇14
The King of Fighters XIV
制作： SNK Playmore
发行： ATLUS SNK
类型： 动作格斗
发售： 2016.8.23
平台： PS4

SNK曾经拥有很多经典游戏系列，在80后的回忆之中占据一席之地，《合金弹头》《侍魂》《拳皇》等系列每一代都是经典之作，不过随着SNK经营不善不得已借尸还魂后，能够延续至今的旗下经典IP也就只有KOF这一个了。SNK广泛贩卖旗下的知名IP的行为催生了一大批披着知名IP却粗制滥造的作品，此举也让不少死忠寒了心，粉转黑的玩家们也越来越多，加上游戏圈中格斗游戏正在慢慢衰落的大形势，SNK在游戏圈的影响力也日渐衰微。在这样的大环境下，SNK仅存的金字招牌没有之一的《拳皇》系列，这一次的新作《拳皇14》就显得弥足珍贵。

SNK破天荒的在正统续作中抛弃了经典2D手绘而首次采用了3D的形式，虽然此举让游戏在宣传阶段就受到了玩家们的大量恶评，但有着《极限冲击》系列的3D底子加上整个《拳皇》系列积累下的格斗游戏经验，抛开对3D画面不适的成见，游戏仍有很多内容值得期待。

多视角下的全新故事

虽然是格斗游戏，但游戏的剧情一直是《拳皇》系列的经典要素，也是玩家们最为津津乐道的内容之一。该系列早先为各种SNK格斗游戏角色集合大乱斗，在《拳皇97》中奠定了整个游戏的世界观和故事基础，八神庵和草薙京的宿命恩仇故事贯穿整个系列。不过随着新作的出现，该系列也在逐渐淡化二者之间的恩怨情仇，转而引入其他新角色

左图 这一次将是全新的故事

右图 KOF14共有50名角色参战





和新故事，虽然二人仍然是该系列中标志性的角色，但真正的主角光环早已经被其他角色所分担。历经大蛇篇、NESTS篇之后的遥远彼之地篇之后，系列的角色也逐渐多了起来，角色性格也逐渐丰满起来，其中不少经典角色都拥有了自己的恩怨情仇，这让KOF系列虽然每一次都是一个故事，但在主线故事的周围，不同角色也有自己的不同性格和故事，角色之间互相交织，而这是格斗游戏角色塑造的不二之法。这一次的《拳皇14》仍然沿袭经典设定，理清主线故事之外的角色支线故事和角色之间关系才是剧情上的最大玩点。

在《拳皇14》中的主线故事中仍然以一年一度的拳皇格斗大会为主，来自世界各地格斗家们带着不同的目的参赛，然而当冠军队成功击败其他参赛队后，本届拳皇大会的举办者安东诺夫挑战冠军队。当然这不是最终的变数，击败安东诺夫后，格斗家们拯救世界的任务才刚刚开始。

虽然目前我们对剧情相关的内容了解不多，但从现有的消息来看，此次全新的中国队的三名角色瞬影、明天君与唐福禄以及南镇队的吉斯霍华德的戏份将非常的重，其他参赛队的角色将作为陪衬共同讲述一个全新的关于格斗家拯救世界的故事。

新老角色齐聚一堂

《拳皇14》的参战角色应该是整个系列之最，48名格斗家和2个Boss的角色阵容让这一次的可控角色达到50名，与前作《拳皇13》的31人相比的确诚意满满。《拳皇14》的老角色共31名，新角色为17名，经典角色自然不会少，日本队和八神队、怒队等角色阵容依旧，值得一提的是，中国队的名号被唐福禄与两名新角色瞬影和明天君拿走，原来的雅典娜、椎拳崇、镇元斋则以超能力队的身份登场参赛。另外在《拳皇》唯一的动画中出现的南镇一干人等组成的南镇队也参赛，经典的吉斯、比利不会缺席，额外的新角色海因以国际象棋相关术语为格斗技名称，一副英国执事的模样定会给玩家带来不一样的感觉。

《拳皇14》老角色的招式大体沿袭前作，个别招式和判定机制有略微改动，让整个连技也变得不同起来，比如不知火舞的超必杀技仍然是“超必杀忍峰”，但这一次却分空中与地面两种类型。新增的阳炎之舞是一个围绕自身的冲天火焰，更加偏重于对浮空角色的打击，作为对浮空后敌人的收尾终结技而言相当合适，这些招式的改动让不知火舞更适合空中连技。以贴身短打为特点的安吉尔在本作中的战斗风格依旧，经典的三段多类型组合UC格斗技仍然十分考验玩家对招式的理解和操作技巧。

老角色新感觉是《拳皇》系列新作的特点。

经典规则易于上手

本次的《拳皇14》游戏模式和规则变化不大，故事模式讲述故事剧情、训练模式学习基本规则、练习模式供玩家理解招式与练习目押、任务模式的格斗中会有额外任务需要玩家完成、画廊模式可以观看原画、在线模式能够让玩家与其他玩家对战。规则方面与前作几乎一致，玩家仍然可以通过轻重拳脚同时输入必杀指令的方式来消耗能量球来打出强化必杀技。值得一提的是，游戏3D化后带来的最直观的变化就是超必杀技释放前会和《街霸4》《街霸5》一样，会有一段简短但酷炫的动作演出，而部分超必杀和所有角色的顶点超必杀的效果也由夸张的动画来展现，让游戏的观赏性更强。

《拳皇14》仍然有超级取消来增加多段连续技的可能性，而且游戏的连招规则和手法基本与该系列一贯规则一样，基本技起手后跟特殊技衔接部分必杀技可做追加，最后用超必杀或是《拳皇2002》隐藏超必杀的顶点超必杀收尾，如不知火舞在空中“超必杀忍峰”击中对手而对手还未落地时可直接追加顶点超必杀“不知火奥义·九之一”。另外游戏引入了类似以往作品中“爆点”的Max Mode，原本的“爆点”模式中的特殊技和必杀技的超级取消是通过消耗“爆点”条进行的，不同角色不同招式消耗量不同，但在Max Mode状态下，只要还处于该状态，那么就可以无限制的使用EX特殊动作进行连招。也就是说，以往注重操作技巧的连招目押在本作中还将考究玩家的手速，对于一些高连击数的敏捷型角色而言，能否打出高连击数更加由手速决定。

游戏将于8月23日正式发售，目前在VPN上已可以玩到试玩版，试玩版拥有7名可玩角色，拥有练习、对战和教学模式，另外值得一提的是游戏还会参展本届CJ。P





左图 安吉尔仍然是贴身短打的战斗风格

右图 高人气的不知火舞仍然没有缺席



无节操进一步升级

文 | 科曼奇复兴计划

南方公园：完整破碎
South Park The Fractured But Whole
制作： Ubisoft San Francisco
发行： Ubisoft
类型：角色扮演
发售： 2016.12.6
平台： PC /PS4 / Xbox One

2014年《南方公园：真理之杖》的成功不是因为游戏本身的素质有多好，而是由于动画主创的加入，使得整个游戏变成了《南方公园》动画的一个剧场版。只是之前游戏虽然由大名鼎鼎的黑曜石制作室制作，但是流程偏短，元素较少，因此单纯从游戏的角度考虑，《南方公园：真理之仗》的可玩度和重玩价值并不高，就连2015年的预告片中，动画中出名的大嘴巴卡特曼都对《真理之仗》的问题进行了一系列吐槽，并且发誓新的游戏作品一定要上Gamespot砍下9.5的分数。于是今年的E3，我们终于看到了这款新作《南方公园：完整破碎》。

新的恶搞之旅

在《真理之仗》中，南方公园的小朋友们因为玩腻了游戏主机而想出了玩山寨《权力的游戏》过家家的主意。而在《完整破碎》中，小盆友们又有了新的点子，把自己装扮成超级英雄，然后拍一个价值几十亿美金的超级英雄系列电影。而玩家依旧扮演沉默寡言、刚到镇上不久的“新来的孩子”。与动画中的卡特曼一行人扮演不同的超级英雄，行侠仗义，除恶扬善，实现拍电影赚大钱的梦想。当然熟悉动画系列的人都知道，卡特曼的毒舌习惯一开始就导致了“超级英雄”团体不出意外的分裂成了两个派系，“内战”提前开始。当然孩子们还要面对更加邪恶的反派——那是一个外表看似小孩，却拥有着双重性格的邪恶博士“小黄油”。

《完整破碎》的剧情延续了南方公园一贯的恶搞风格。整个游戏预告和演示中，我们可以看出游戏全方位的恶搞。题材上恶搞了最近漫威和DC漫画的大荧幕改编热潮，人物设计上几乎恶搞了两家漫画公司所有的当家漫画英雄。很多漫画迷一眼就能看出孩子们扮演的英雄是在影射谁。而游戏的战斗打击感和招式设定则恶搞了前一阵很火的超级英雄格斗游戏《不义联盟》，以及备受好评的《蝙蝠侠》系列游戏。因此小朋友们殴打大人们的动画也由前作的“跑过去打一下”，变成了各种华丽的连续技。

游戏的演示也向我们展示了玩家可以选择的“英雄”类型，目前的演示中玩家可以选择3名英雄，但是从选择界面上我们可以看出供选择的英雄最终可以达到12个之多，每个英雄都有4个技能。这就让游戏的重玩价值大大提升。只是这12个英雄的技能到底差异有多大，还要等最终游

戏出来才能知晓。

更加有趣的RPG系统

首先如果你玩过《真理之仗》，那么我可以告诉你《完整破碎》的基本互动系统和《真理之仗》并没有太大的变动，但是游戏的战斗系统进行了全新的升级。由于制作组已经换成了育碧蒙特利尔制作室，新制作组采用了更加“高级”的战棋式RPG战斗系统。具体可以参考著名的《英雄无敌》系列，每个回合里，玩家可以控制小朋友移动到地图的不同位置对周围的敌人进行攻击，合理的战术搭配能够使玩家更有效的击败敌人。同时游戏还是十分新潮的加入了环境伤害因素，当你对敌人使用某些技能时会产生“击飞”的效果，被击飞的敌人碰到附近的环境障碍物，比如汽车、壁橱等会受到来自这些障碍物的额外伤害。

同时正如之前说过的一样，游戏的战斗系统充满了对超级英雄改编游戏的恶搞与致敬。所以虽然是个RPG游戏，但是游戏的战斗场景十分容易让人想起《不义联盟》。小朋友们攻击时的连击效果，以及放“大招”时各种夸张的动作让人忍俊不禁。例如“风筝侠”在放大招时会腾空而起飞到外太空，然后用风筝汇集天上的能量光束从天而降击中敌人，“闪电侠”的大招闪电拳发动时，首先会一个技能前摇，然后小朋友抡起自己的两只小手拼命的抡动，逐渐变成了无数只手砸向敌人。

原汁原味的动画体验

同时，南方公园游戏由于动画主创的全程参与，依然保留了原汁原味的动画体验，在不到20分钟的游戏演示中笔者多次笑抽。各种三俗的梗，各种无厘头的吐槽，以及通过小朋友的独特视角看大人的世界所产生出来的喜剧效果，这就是《南方公园》多年来长盛不衰的重要原因。虽然市面上有太多恶搞风格的影视作品，但是《南方公园》的恶搞最大的魅力就是“精确”。例如在超级英雄的“大本营”——卡特曼的地下室中，你会看到一个玻璃罩中放着一个普通的玩具魔方，当玩家尝试与它互动时卡特曼会突然凑过来大喊“别动！那个是银河系魔方，动一下整个银河系都会毁灭的！”，然后他会一回头傲娇的往楼上喊“妈，这家伙在动我的宇宙魔方！”，而远处传来卡特曼妈妈的声音“你和你的朋友好好玩，玩具和他们分享哦”。然后卡特曼大喊“这是TMD银河魔方，关系到整个银河系！不是玩具！哎，这个臭XX（不和谐的称呼）”。这种特殊的喜剧效果，是《南方公园》特有的。所以我们暂且不必担心《南方公园：完整破碎》到底好玩不好玩，至少我们知道，今年的年底我们又可以在PC和主机上看到加长版的《南方公园》剧场版了。













左上图 本作可选择的英雄类型更加丰富，极大的增加了二周目的可玩度

右上图 游戏的人物系统和前作类似

左中图 你为什么动银河系魔方，你想毁灭整个银河系吗！？

右中图 本作的战斗系统更具有战术性和可玩性

左下图 本作的技能系统相比于前作十分的炫酷，有很多地方在向《不义联盟》等游戏致敬

右下图 战斗中不仅小朋友们可以对敌人造成伤害，环境也可以其造成伤害



让我们重新开始

文 | 科曼奇复兴计划

生化危机7
Resident Evil 7 Biohazard
制作： Capcom
发行： Capcom
类型： 动作冒险
发售： 2017.1.24
平台： PC /PS4 / Xbox One

作为史上最长寿的恐怖游戏系列之一，《生化危机》系列近年来遭遇了自己的瓶颈期。一方面，游戏起步时的游戏模式已经得不到主流玩家的认可，而另一方面，过度吸纳现代射击游戏的元素又使得游戏失去了日式恐怖游戏的氛围。这个“古老”的恐怖游戏系列该何去何从？今年E3展上，开发商CAPCOM的答案很明确：忘了老的“生化危机”吧，让我们重新开始。

摒弃前作的新剧情

众所周知，之前《生化危机》的所有作品其实都是在一个故事线上的，即邪恶的企业“保护伞”（Umbrella）研制出了一种能够使人变成丧尸的生化病毒，并不断将其完善。而主角无论是谁，都是先在调查神秘事件时卷入了Umbrella公司的阴谋，然后一步步生存下去最终战胜了邪恶的Umbrella公司。之后Umbrella公司的核心人物又尝试以不同身份建立新的公司但最终都以失败告终。整个游戏的氛围虽然是恐怖的，但是同时又带有浓郁的科幻色彩。另外僵尸潮背后Umbrella公司内部人员的恩恩怨怨，各种阴谋论也是游戏的一大亮点。这也是《生化危机》同名电影的口碑完全无法和游戏相比的重要原因之一。

然而从E3放出的《生化危机7》来看，Umbrella，以及所有前作的主角与本作毫无关系。但是CAPCOM官方也在这里卖了一个关子，表示试玩中玩家控制的人物虽然不是前作的主角，但是你们试玩的部分也不会出现在正式游戏中。这意味着试玩中玩家扮演的人物很有可能是正式作品主角发现的某个惨死的路人甲。

但Demo故事上的变动也让我们有理由相信《生化危机7》的剧情很有可能与前面的作品没有直接关系。Demo中玩家扮演的是一个倒霉的摄影师，跟随一个制片人和一个二流主持人到一个传说中闹鬼的房间里寻找拍摄节目的素材，结果最终全部领取便当。整个游戏并没有像前作一样发生在宏伟阴森的生化工厂，熙熙攘攘的城市或者某个非洲的村落，而是一座废弃的乡村小屋。整个游戏的剧情更像是游戏版的《死亡录像》。简短的Demo中留下了很多耐人寻味的暗喻，却并没有直接说明小屋里出现的怪物是否与Umbrella或者其后续公司的研究有关。阴森的小屋，狭窄的空间，还有那个神秘的暗室和地洞，此次《生化危机7》的Demo可是吊足了观众的胃口。

系统上的革新

游戏系统上，《生化危机7》的改动更加激进。在6代大家还在讨论《生化危机》系列到底该不该继续使用主流接受的越肩视角时，《生化危机7》直接摒弃了从1代就采用的第三人称的游戏方式，而改为了第一人称视角。在Demo中基本上都是解谜环节，并没有战斗，整个游戏的感觉更像是几年前比较火的第一人称密室恐怖游戏《逃生》，只不过节奏更慢。玩家在一座废弃的美式农村小屋中醒来，屋里充满了血迹和恐怖片里常见的各种诡异的物品。玩家需要在屋里不断地探索，搜集道具，最后完成密室逃生。当然无论玩家如何选择，最终都会被浑身是血的男主人打晕，然后被一个怪物袭击，（疑似）领了便当。

所以如果按照Demo的效果来看，《生化危机7》将会是一个密室逃生游戏。敌人的数量将更少，但更加难缠，甚至无法击败。玩家需要不断搜集有限的资源让自己活着逃出这个地狱一般的小屋。游戏的武器装备种类应该也不会太多，而且大多都会和游戏剧情紧紧相连。因此像前作那样玩家从背包里掏出榴弹发射器把僵尸轰成渣的情况应该不会在本作中出现。因为即使CAPCOM的这个Demo和正传剧情没有直接联系，但是只要剧情还是发生在这个纯木质结构的小屋，那么所有重火力武器就都不可能出现，否则这个屋子两发榴弹就可以炸成渣，也就不存在什么“密室逃脱”了。但我个人认为仅仅靠这个二层小屋是不可能承载一个6到7小时流程的单机游戏的，因此Demo中玩家发现的那个神秘的地洞很有可能是通往另一个更广大区域的入口。只是我很怀疑就算最后80%的戏份都发生在地下，游戏互动机制和剧情上能否会有翻天覆地的变化。

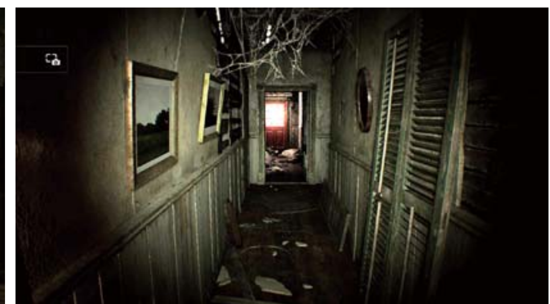
如果你觉得以上的变革有点让人无法理解，那么你需要知道《生化危机7》是一款全面支持VR的游戏。这样一来，第一人称，废弃小屋，密室逃脱，这一切就都说得通了。而且这样的设置使得《生化危机7》在VR设备下能获得在游乐场“鬼屋”里一样完美的恐怖游戏体验，这也更加让我们相信正式的作品在系统上不会有太大的变动，顶多就是换个主角然后扩展一下故事而已。当然如果CAPCOM为了顾及系列老粉丝的感受，强行把主角设成里昂、克莱尔、吉尔或者克里斯，然后剧情上强行扯到Umbrella身上倒也无伤大雅。但是可以肯定的是，之前那个靠僵硬的闪避、站桩射击和QTE过日子的恐怖游戏已经一去不复返了。

当然老玩家也不用太过于担心，生化危机还是那个生化危机，Demo中诸多的伏笔和细节可以看出来就算老生化系列的元老出走，CAPCOM依然知道生化系列的魅力在哪里。7代故事到现在仍然留下了重重的谜题等待玩家去解答。一切的谜题都会在2017年的1月正式揭晓，如果游戏不跳票的话。P













左上图 在Demo游戏中玩家找到的录像带揭露了事情的起因，主角作为一个摄影师跟随两个作死赚大钱的人进到一个闹鬼的房间探险最终全部便当，有意思的是，虽然玩家看的是录像，但是玩家可以控制录像中的主角

右上图 本次Demo的内容更像是游戏的前传或者序章，官方表示该部分流程不会出现在正式的游戏当中

左中图 废弃多年的闹鬼凶宅，其中神秘的暗室和地洞背后到底隐藏着什么秘密？

右中图 阴森的场景，狭窄空间，本作是生化系列历史上气氛最压抑的一部

左下图 录像带是解开整个Demo故事的关键

右下图 游戏的解谜元素依旧很丰富



PLAYED

评论

武装突袭3：顶点
黎明杀机
毒刃
内部
进化：第二阶段
英雄对决
空白的暑期档，国产游戏的寂静

不贵不难的良心DLC

文 | 科曼奇复兴计划



对于大部分玩家来说《武装突袭3》这个游戏的感觉有两个，一个是“贵”，从游戏发售前的预售特惠之后，这游戏的价格就没有掉下过50美金，偶尔高强度的打折活动价格也处在一个比较高的水平线上。甚至它的DLC都贵的离谱。你花了个七八十人民币只能得到几把枪或者开个卡丁车。另一个是“难”，这可能是目前市面上最难的射击游戏了，在普通的射击游戏里，你顶多被穷凶极恶的敌人打到吐血，而在《武装突袭3》里，你到死都不知道谁打死的你，但是这两个特性在最新的资料片Apex里都荡然无存。具体听我慢慢道来。

武装突袭3：顶点
ARMA III APEX
制作： Bohemia Interactive
发行： Bohemia Interactive
类型： 第一人称射击
平台： PC
发售： 2016.7.12
售价： $34.99

极高的性价比

首先我承认，199元人民币的售价在DLC界也算是数一数二的贵了。但是Apex和前面几个开开卡丁车和直升机的坑爹DLC相比，性价比极高。首先本DLC加了7个十分优秀的单人/合作模式战役，并且这个战役发生在一个全新的地图Tanoa。这是一座南太平洋的热带小岛，方圆100平方公里，拥有和之前地图完全不同的地理和气候环境。另外游戏配套加入了多种武器，其中就包括之前呼声很高的AK和RPG系列，游戏还加入了很多科幻味道十足的新载具，其中最亮眼的要数仿照现实中V22鱼鹰运输机制作的VTOL运输机以及漫威系列电影中“神盾局”的标准座驾旋翼飞行器。老玩家都知道，新的地图和新的武器装备意味着“创意工坊”和第三方论坛上会出现更多更有趣的玩家自定义任务，由此导致游戏的可玩度成倍的提升。当然，就算你没购买Apex，游戏也随着Apex的发布附带着免费升级了音效和音乐，优化了画面，修改了之前比较无聊的游戏菜单，加入了几种新的操作布局。总之随着Apex的发布，《武装突袭3》发生了翻天覆地的变化。

针对大众玩家的优化

此次的Apex DLC的发售以及连带的改动，从一个侧面反应出了制作组波西米亚制作室开始将橄榄枝抛向大众玩家。如果说之前的《武装突袭3》是一个高冷的军事模拟游戏，从Apex开始，波西米亚制作室则希望将其做成《战争雷霆》那种全玩家层通吃的游戏。我们可以从很多细节看出这种变化。

首先我们来说新加的7个战役任务。相信玩过之前《武装突袭3》“东风”战役的玩家都知道，这个战役的难度不仅仅体现在敌人指哪打哪而且拥有游戏界最灵敏的感官，更体现在游戏的剧情和关卡设计本身就是完全虐心的存在。在战役的前两个章节，每当你看到任何一点希望的时候，只需要等5分钟，这个希望就会被剧情设计打的稀碎。比如当你和你的队长亡命的奔向救援直升机时，直升机突然被敌军战斗机击落。当你和队友尝试围攻敌人的基地时，却发现中了敌人的圈套被敌人围攻。因此游戏60%的时间玩家都是在逃命。剩下的40%的时间玩家在做“自以为打了敌人措手不及”的事情。整个战役玩下来你会感到自己心好累。我承认这种虐心的游戏设计深得部分玩家的喜爱，但是对于大众玩家来说，它门槛太高，难度太大。

而Apex的7个关卡我完全没有这种感受。游戏虽然还是“武突3”的经典机制，但是敌人的反应速度和剧情难度都下降了一大截。官方在剧情的设计上下了很大的工夫，将之前战役中“北约残兵被希腊和伊朗精锐部队吊打”的剧情成功改成了“北约特种部队虐掉当地叛军”。这样不仅在剧情上成功将玩家拉入了主流射击游戏的剧情套路中，也为降低AI难度提供了十分充分的理由。既然敌人都从身穿迷彩服、武装到牙齿、躲在暗处随时放冷枪的精锐特种部队变成了身穿大裤衩手持AK在马路上晃来晃去等着玩家去偷袭的当地叛军了，那么降低点反应速度，降低点血量啥的就都顺理成章了。所以整个Apex战役的节奏也由之前“东风”战役中“被敌人发现，被敌人打的到处跑，被敌人打死”，变成了“4个人潜入一个村子，快乐的搞定，快乐的前往下一个村子”。从这个角度看，有了Apex，拉上几个好基友，你就已经可以忘记今年下半年发售的所有4人合作游戏了。

另外一些细节也可以看出波西米亚对大众玩家的妥协。例如更加友好的游戏主菜单界面，玩家现在终于可以使用“快速匹配”功能快速的加入其他玩家的游戏了。游戏针对Apex重置了键位方案，而这个所谓的重置键位在保留了《武装突袭3》的基本结构的前提下，参考了现在主流FPS游戏的键位方案。如果你觉得还不舒服，官方甚至还提供了一个“主流FPS键位”，基本照搬《使命召唤》系列的设计，另外游戏加入了时下所有FPS游戏都有的战队和个人系统，只要注册一个账户就可以和你的好友组成战队共同游戏。不夸张的说，再这样做下去，这游戏迟早要被做成第二个《战地》。

市场大潮下的妥协和坚持

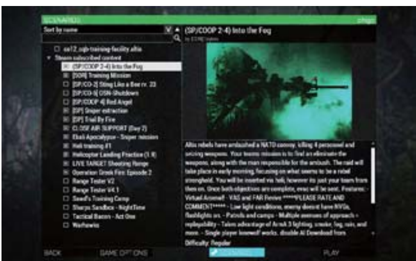
总结一下，如果你是从《武装突袭3》A测就入手的玩家（比如我），你就会明显看出波西米亚制作室在“武突3”一路走来不断对市场的妥协与改变。其实早在游戏刚刚发售那会儿，我们能体会到当时波西米亚对于这款游戏的定位就是“最专业的模拟游戏”“给真正军迷的游戏”。然而无奈再高冷的制作室也要挣钱吃饭，仅仅靠数量有限的专业军迷玩家是无法保持“武突3”的盈利的。更何况为了高冷的定位，市场策略本身就偏高端，极高的定价，几乎不参加Steam的折扣活动，这就使这款游戏离庞大的轻度娱乐玩家群越来越远。以至于大部分的玩家提起《武装突袭3》都不知道是什么，更不要说花大价钱去买了。相反从“武突2”发展来的《Dayz》以及后续的山寨作品则凭借简单易懂的游戏规则，大众的游戏体验，获得了巨大的成功。再加上《战争雷霆》的出现，使得大家开始相信，一款游戏的确是可以既当休闲游戏玩又当模拟游戏玩的，只需要对游戏的一些要素和变量进行调整，就能得到完全不同的游戏体验，从而满足不同的玩家的需求。在这个背景下，Apex的出现无疑表明波西米亚制作室已经认可这种思想并用这种思想开始改造自己的《武装突袭3》。

当然这并不意味着《武装突袭3》以后会变成一款娱乐射击游戏。事实上我之前对于“游戏难度降低”的言论都是基于默认普通难度下做出的，当我把游戏难度调高，游戏又回到了原来“被敌人发现，被敌人打的到处跑，被敌人打死”的节奏上。因此系列的忠实粉丝也可以放心，Apex在对轻度玩家表示友好的同时并没有忘记你们这群追求真实性的受虐癖们。波西米亚工作室的初心并没有丢。我们也希望更多的制作室能够早日觉醒，针对不同类型的玩家适当的做一些改变，这样至少会让更多的玩家了解到更多更优秀的作品，也可以让这些优秀的制作室不至于因为作品过于小众而关闭。P









左上图 游戏的新界面很清爽很友好

中上图 Apex的过场动画很明显是在向COD系列致敬

右上图 Apex提供的新载具足够让旋翼控爽的飞起

左下图 武装突袭3最大的魅力还是丰富的自定义任务，而APEX的新元素使得这些任务更加的丰富

和杀人狂捉迷藏好刺激

文 | 葬月飘零



如今，得益于MOBA游戏的流行，竞技游戏也成为如今最为火热的游戏类型之一。竞技游戏不仅在网吧占据了相当多的份额，各大直播平台中直播的最多、人气最高的也是竞技类型游戏。激烈的对抗，游戏的精彩成就出极高的观赏性，不仅考验操作，更加考验玩家对游戏规则的理解，不但考验策略与智慧的运用，而且还会考验玩家的团队配合，综合起来的精彩成就了竞技游戏的火热。

虽然现在竞技游戏的主体游戏已经从RTS转移到了MOBA，甚至各色MOBA变种如《风暴英雄》《兽人必须死OL》等也逐渐开始抢占传统MOBA的市场，但被各种MOBA冲击到有些疲软的玩家们急切的希望看到能够脱离经典MOBA规则的全新竞技游戏。融合已有成熟类型的《守望先锋》目前表现不错且正值上升趋势，恶搞欢乐的《基佬大乱斗》多人模式正在测试且地图亟待丰富，2016年6月14上市的《黎明杀机》却将一种全新的多人竞技方式带给玩家，在1V4的猫鼠游戏中体验捉迷藏的乐趣，且更加富有智慧，但显然，缺点也非常明显。

黎明杀机
Dead by Daylight
制作： Behaviour Interactive
发行： Starbreeze Studios
类型： 动作冒险
平台： PC
发售： 2016.6.14
售价： $19.99



左图 四名幸存者和一个屠夫上演一出精彩的动态猫鼠博弈

屠夫与幸存者

《黎明杀机》的玩法很简单，类似于捉迷藏的玩法，游戏有两个阵营，屠夫和幸存者。幸存者阵营以第三人称追尾视角展现，与屠夫的第一人称相比拥有更加宽广的视野，四名幸存者要在避开屠夫的基础上将地图中的五个发电机修好后开启大门电闸逃出生天，屠夫则需要在幸存者们逃跑之前一个不剩的将他们抓住并处决。另外如果幸存者仅剩一人且已修好两个发电机，那么逃生的地窖将被开启，扮演幸存者的玩家也可以选择从地窖逃走来获胜。虽然规则和玩法一句话就能够交代清楚，但其中的妙趣非常多，双方不同的策略和不同的行动互相影响互相制约，上演一出精彩的动态猫鼠博弈。

《黎明杀机》的幸存者阵营可选四名角色，每名角色都具有自己独特的技能与天赋，虽然仍然是与屠夫周旋并逃出生天的玩法，但不同角色在游戏







左图 游戏前可以看到玩家等级，不同等级意味着具有不同的技能

中图 修发电机会有QTE，如果爆掉就会暴露自己的位置

右图 QTE并不难，但有屠夫游荡，加上烘托气氛的BGM，心理素质不好的玩家很容易惊慌而失误

中的体验与可选策略也不同，而且角色之间玩法上的不同也能够让玩家在游戏的关键时刻深刻体验到他们之间的不同之处。

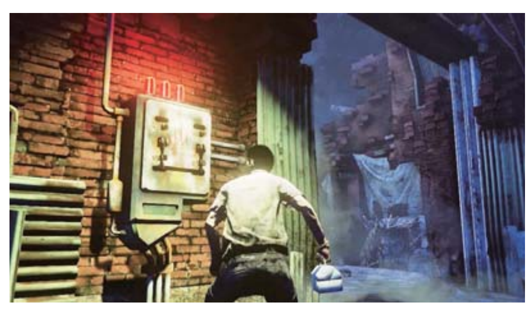
德怀特·费尔菲尔德最大的特点是能够提高自己和队友的工作效率，有了小德发电机修理更加快速，另外他也能够及时发现附近队友，由于游戏开始后幸存者们随机出生且互相不清楚位置，小德能够很快的找到队友在第一时间拧成一股绳，小德是一个比较依赖队友的团队合作型角色；梅格·托马斯具有迅速且无声的越窗能力，在寻找物品或是甩掉屠夫时非常有用，另外的短时疾跑也是溜屠夫的绝佳技能，感知屠夫视线技能也能够在很多情况下及时发现自己可能已经暴露在屠夫的视线之中从而迅速逃离，可以说，双马尾是一个戏耍屠夫的绝佳选手；植物学家克劳德特·莫雷尔是一个医疗型角色的定位，黑妹能够及时发现受伤的队友不说，更可以加快治疗救助队友的速度，而且还允许在无医疗包的情况下自我治疗，即视感技能能够在开局时获得发电机位置，黑妹是支援与救助型角色；杰克·帕克具有各种拆解技能，无论是屠夫的夹子还是地图上的钩子统统可以拆掉，另外受伤不乱叫的能力也能够在受伤时不惊动屠夫，不惊动乌鸦不会让乌鸦暴露自己位置的技能也是潜入周旋的利器，能够看到4米内的夹子位置也是对抗夹子屠夫的绝佳技能。

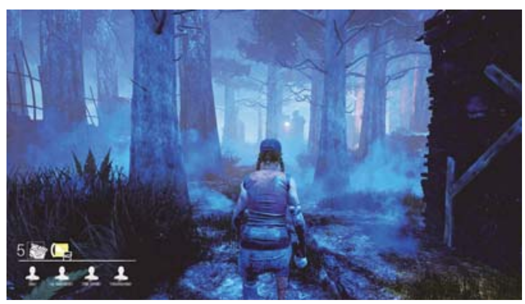
《黎明杀机》屠夫阵营可选三种屠夫进行游戏。善用夹子的夹子屠夫伊万·麦克米兰可以放下夹子等待倒霉鬼，当幸存者踩到夹子除了会受到等同于被砍一刀的伤害之外，还需要花费时间去挣脱夹子，屠夫就可以利用这段时间处决幸存者，夹子的使用非常考验玩家对地形的理解。隐身屠夫利浦·欧可以用手里的铃铛进入隐身状态，隐身时幸存者也并非完全看不见，而是呈现波纹状，只要仔细观察还是能够看到的。另外隐身时没有心跳声，幸存者们也就无法根据声音来判断屠夫的位置，不过隐身状态下是无法进行攻击动作，需要解除隐身后才能举起屠刀砍倒幸存者。电锯男汤普森拥有极快的奔跑速度和攻击冷却，而且蓄力冲击后还可以一电锯杀死幸存者，是一个以速度和蛮力取胜的家伙。

两种玩法思路多

《黎明杀机》虽然是一款游戏，但两个阵营却带来了两种截然不同的玩法，在基本猫鼠游戏的结构上，不同立场的不同任务让游戏变得丰富有趣，屠夫要抓出并祭献幸存者，幸存者要开启









左上图 “多名幸存者一起修理发电机速度会加快不少

右上图 幸存者修好发电机后就可以打开大门逃离并获得胜利

左下图 双马尾很适合与屠夫正面周旋吸引注意力，让其他队友修理发电机

右下图 被抓并非宣告死刑，玩家可以及时挣脱，而屠夫则需要尽快把抓到的人挂起来

发电机后打开大门逃离，其中的博弈点非常多，同时既考验玩家的操作，也考验玩家的智慧。屠夫方拥有的选择很多，但并非拥有绝对的主动权，无论是以智略为主的夹子屠夫还是用蛮力和速度追杀的电锯男，自己的行动需要依照幸存者的行动随时调整，幸存者也是如此，只不过任务目标不同。

《黎明杀机》游戏方式的本质是互相影响互相作用的两方进行的动态博弈，虽然这样看来游戏会拥有非常多的变数和选择，但竞技游戏永远无法避免的致命问题是，当玩家进行的局数达足够多之后就能找到不同手段对应的克制方法，而《黎明杀机》又并非像LOL等正经MOBA游戏会经常性的调整数值、道具等手法，使用微调游戏规则的方式将游戏的战法与战术搅动起来、让游戏战术鲜活起来，好让游戏战术与克制规律永远处于活泼的动态之中。因此，《黎明杀机》的高端局中就会类似石头剪子布那样，双方都会根据对方的行为迅速找出最优行动方案，于是板子溜屠夫、发电机和窗口附近放夹子、隐身守尸等烂俗的套路打法横行其中，游戏也越玩越没有意思，观赏性也大打折扣，玩家已经将游戏的内容消耗完毕却没有足够的内容及时补充进来，玩家疲软后的离开只是时间问题。当然，提高老玩家粘滞度的解决办法很简单，加入新内容并调整旧规则即可，但星风工作室这方面的工作做得并不到位，只是在角色和账号成长方面拿出一套方案后就置之不理。

游戏为了增加游戏耐玩度和角色成长感，《黎明杀机》在角色等级分别达到15、20、25级时会解锁额外的天赋槽，30级后可以获得共享技能，共享技能能够允许非当前角色的其他角色获得该技能，而到了50级则可以选择转生，等级归零技能和物品重置但会获得额外的外观饰品、图标。这些实用性和观赏性并重的激励方式为玩家制定了阶段性游戏目标，提高玩家粘滞度的同时也给玩家不断游戏的最大动力和绝佳理由。

另一个可以体现《黎明杀机》运营工作不足的就是在游戏规则与系统不严谨造成的一个刷分BUG，这个刷分BUG却一直没有得到有效地节制，刷分BUG往小了说算是良性BUG，往大了说对于竞技游戏而言，尤其是有天梯排位的竞技游戏而言，刷分是一种对于不去刷分玩家们极为不公平的行为。另外为了刷分而开的局完全毁掉了游戏的精髓，让整局游戏变得相当无聊，让一个精彩的心理博弈猫鼠游戏变成了纯刷数值的游戏。

刷分很简单，由于游戏结算会依照玩家的游戏行为进行的分数计算，在游戏中进行了对应的行为就会获得对应的分数，而且无论屠夫杀死所有幸存者获得胜利还是幸存者成功逃离屠夫魔爪，幸存者与屠夫双方都会获得结算奖励，于是在每局游戏结束前尽量触发加分动作就是刷分的依据。游戏流行的刷分方法为选择隐身屠夫不断隐身或是屠夫砍倒幸存者后幸存者治疗自己，当游戏结束后双方都会获得大量分数。每局游戏结算时分数的高低直接与段位相挂钩，当新手通过刷分提升自己段位，但实际游戏技巧却没有任何提升，在与真正打过来的高段位玩家同局游戏时，玩家间极大的游戏水平差异会让这一局游戏的质量和乐趣大打折扣，“屠夫瞎”“人类笨”的尴尬局在高端局中出现的频率也越来越高。

结语

《黎明杀机》值得肯定的地方在于全新的游戏方式，一名屠夫追杀4名幸存者，4名幸存者小团队则需要修好发电机逃离屠夫的手掌，不同的角色和技能配合上不同的地图和地图随机性为玩家们带来了非常丰富的游戏策略和多变的游戏过程。但《黎明杀机》毕竟不是成熟的游戏类型，没有太多可以向先行者去借鉴的地方，游戏很多地方的缺点明显且细微之处的诟病不少，新的尝试值得鼓励，一些弊端也需要及时改掉，但开发商的反应却并不及时，刷分这种大问题至今也没有得到修复。另外尽管地图关键地点或是物品的位置有随机性在里面，但游戏的地图数量仍然单薄，角色方面不管是数量还是种类也有足够的空间去增加与加强。

如果星风工作室能够从《屠杀行尸走肉》的工作中分出来部分时间精力处理一下的话，相信改善后的《黎明杀机》能够会给玩家带来更多新惊喜。我们也期待着《黎明杀机》从小众逐渐走入大众视野，最终能够在竞技游戏中占有一席之地。P

左图 电锯屠夫依靠速度和攻击取胜

右图 这个屠夫有点逗，让人感觉萌萌哒





纯粹缠斗的乐趣

文 | 时渡

有着数十个年头历史的动作游戏无疑有着大批的拥护者：喜爱爽快拼杀的玩家自然钟情于“鬼泣”“忍龙”等的畅快手感；对一板一眼的切磋有所偏好的玩家则会去找来《鬼武者》或是近年流行的“魂”来相互较量；也一定会有人们沉迷于高难度带来的挑战性，以至于翻出陈年旧作品味一番。不同种类的动作游戏能享受到不同的乐趣，而正如时下流行或是大势所趋的类型融合，一款动作游戏也可能是融合了好几种不同类动作游戏的乐趣。好比血腥爽快的“忍龙”在高难度下也需要纯粹的技术和不断的练习一般。只不过这些玩点时常是以不同的重要程度出现在游戏中。

毒刃
Furi
制作： The Game Bakers
发行： The Game Bakers
类型： 动作格斗
平台： PC / PS4
发售： 2016.7.5
售价： $24.99

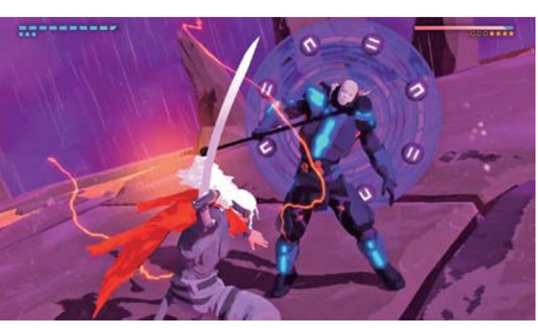
那么如果反其道而行之，只把游戏中的一种乐趣单独拿出来做成一款游戏，会是怎样的体验？近日发售的电子朋克动作游戏《Furi》给出了这样一个答案——那极有可能是一份颠覆玩家固有印象和经验的冒险。

只有Boss战

短暂的过场动画之后，《Furi》直接为我们带来了一场与看守者的Boss战，而从这场难度适中的教程中，我们就知道了游戏的全部玩法。

玩家操控的人物有刀和枪两种攻击手段，武





左图 这里只有Boss战，主角的目的就是要击败看守者逃出去

右图 只有在Boss出招间歇或是主角防反成功时才可以有效的输出攻击

士刀仅有普攻的连击与蓄力后加强的连击两种招式，枪械也是如此，分为小威力的连发枪和大威力的蓄力子弹。而主角的防御方式也有两种：防守和位移。位移技即是向着光标方向瞬移一段距离，而防守则是需要掌握时机的技术活，只有在恰当的时机按下按键才可以触发防守并回复半格血，它也理所当然的有完美防守这一进阶技巧。

操控角色设计的如此简约是有原因的，因为游戏把主要的乐趣放在的高速的缠斗上，那么花哨的招式和各类技能就都不是必要的了。为了这一目的服务，Boss被设计成只有在出招间歇或是防反成功才可以攻击，其他情况下所有的攻击都会被抵挡，于是相互较量的过程中玩家基本都在打后手。

为了使玩家不会因为被Boss的花样繁多的招式打的找不着北，游戏十分“贴心”的加入了一定的回血机制：除了防反成功回复半格血，在击破护甲的过程中也可以在弹幕中击破绿色的子弹以回复血量，并且每一次打掉Boss的一槽血主角相对的就会恢复一槽血。这些回血的方式在第一次遇到Boss时的作用最为明显，玩家不至于还没搞清情况就得重来。

这场分阶段Boss战以如下方式展开：Boss战从大体上分为三阶段，每一个阶段会在招式和攻击频率上发生变化，但是由于战斗的主要难点在于攻击节奏地掌握，所以阶段改变Boss的攻击力和攻速等是不会发生太大的变化的，只是招式发生变化。玩家需要做的便是在自己被干掉之前掌握出招规律，以防守或是位移躲避招式并输出。

而从战斗的方式来看，Boss的每一条血条（除最后一条）都是分为两阶段完成的，这一条血分为蓝色的护甲和红色的血槽，护甲槽的打击方式以枪为主以刀为辅，这一状态下先要躲开或是用子弹抵消Boss大片大片的弹幕，并用子弹消耗敌人的护甲。而Boss也会使用一些大范围攻击技能或是直接以近战迎敌，此时武士刀又会派上用场。

当护甲槽被打掉后，Boss会进入倒地阶段，此时上前便能触发游戏中最能体现缠斗精髓的肉搏战，用弹反和位移抵消回避技能然后挥出自己的利刃就是玩家要做的全部。

当Boss只剩下最后一条血的时候，Boss会发动“弹幕模式”此时游戏几乎就变成了俯视视角的弹幕射击游戏，满屏幕的各式各样花花绿绿的子弹会持续一段时间，在这一过程中玩家只要保证自己不死就可以在Boss放完大招之后将其一刀了结掉，而如果玩家走到了这一步其实基本就可以认为Boss战成功了，这一模式更像是激烈战斗后的一个余兴节目。

流程没有杂兵战，没有小头目战，也没有解谜项目或是需要到处跑路触发的机关，打完一个Boss开通下一个Boss房间的道路，你只需要按下空格让他慢慢踱步而自己去欣赏沿路的景致就可以了。游戏的内容相当的纯粹——你只需要考虑自己该如何



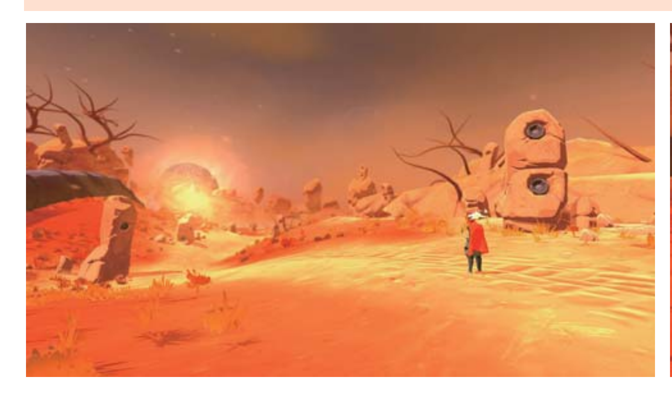


左上图 当Boss输出大范围弹幕攻击时，玩家需要掌控好节奏并找出Boss的攻击规律

右上图 浅显易懂的教程，但实际操作起来会让人深刻理解“简约不简单”的含义

左下图 场景和人物都使用了大片大片的色彩，远远看着确实如同画作，但拉近看画面会很脏

右下图 走这一段路要换三个视角，即便是同一处场景也会有不同的新奇感受





享受每一次惊心动魄的战斗就好。

优秀的画面和操作亮点

网络上对《Furi》的场景评价总是有这样一个词出现：禅意。虽然笔者并不懂游戏画面要有怎样的特点才能有这般的高评价，但是紧张的战斗过后武士收刀踱步迈向下一个房间，四周草木摇摆风卷尘土，动与静的对比十分强烈，此时耳边又响起兔子先生对主角对敌人对自己的看法和观点，的确让人内心平静。

本作在画面上相当特立独行，不论是人物还是场景都似乎像是直接用各种颜色填充上去的，对场景而言因为玩家看到的犹如画作一般美丽，但是在过场动画中这种做法的缺陷却变得特别明显，因为人物会放大到方便特写，以至于看起来各类色彩糊在一起，整个画面相当的令人难受。

并且，场景本身也富有想象力和美感，但是这并不意味着场景的设计多么的优秀，在你调出上帝视角纵观全局时就会发现它的设计其实中规中矩，它之所以看起来那么棒应该归功于恰当的视角。

视角问题虽然不常被谈起，但是却是对游戏观感影响相当大的一个因素。《古墓丽影》的一些场面的临场感如此之强便是适当的体位视角的功劳，而像是《战争机器》等的越肩视角游戏在疾跑上的视觉处理或是很多游戏在遇到大场面时候会整个的调整玩家视野以至于主角变的非常小等等其实都是为了更好的视觉感所做出的视角处理。

而在本作中视角的作用贯穿游戏流程，甚至可以说场景的美感几乎都是依靠于优秀的视角。Boss战之间的每一处路途都至少要换三次视角，它们也都能最大程度的发挥场景的美感。而它实际达到的成功效果似乎也证明了，即便是中庸的场景设计配合上精妙的视角也可能会产生非常美的画面。

最后在操作上有一个很大的亮点有必要提及，这一亮点比起本作中其他的一切优点和新意都更能说明制作人们的才华和智商——它就是游戏中在切换视角时对操作部分的处理。

众所周知，固定视角一直被诟病的一点便是更换视角时的操作问题，长期以来大家都在遵循一个原则，也就是更换视角时操作也要相应改变的适合当前人物朝向，因为不改变会因为对更换方向的不适应而导致相当多的操作失误。但是这就带来了一个问题：在一些需要营造场面的时候有时候会在接近门或是其他场合突然更换视角，玩家很容易在这种时候回身和老怪扑个满怀而死上多次以至于不得不背版。

但在《Furi》中，频繁的视角更替带来的操作问题是这样处理的：因为换视角的时候玩家基本都会在按一个方向，那么这个按键在上一个场景控制的主角走向在进入下一个场景时候是不会变的，也就是说如果再上个场景你的一个方向键对应着主角自身朝向的前方，那么这时候进入下一个场景，这个按键依旧会操控主角走向前方。直到你在下一个场景松开了按键，操作才会更换为适合当前视角的形式。它在防止上文的操作失误上非常有效。而它的意义也不会仅止于这款游戏。

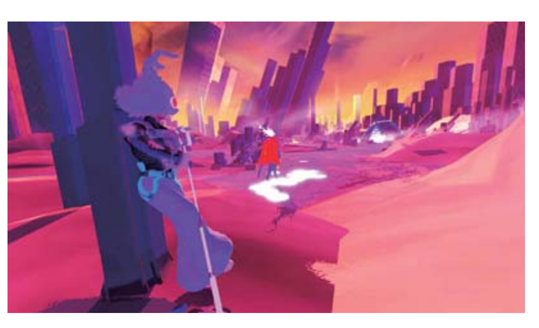
结语

《Furi》不仅仅对现有的动作游戏提出了质疑，还给出了一个比较完善的方案去突破现有的枷锁——如果混搭类型和乐趣可以被玩家认可，那么选择做到某一项元素的最好也未尝不是又一种解决方案。吃多了杂锅乱炖，纯粹的菜肴滋味也会被越来越多的人怀念起来。

本作也将两种毫不相干的元素——激烈砍杀和走路看风景装进一个游戏而毫不违和，反而以为对比强烈令人印象深刻，它同样是值得认真思虑的。

与其期待不靠谱的3A大作们能要提早创新，还不如期待制作组的下一部作品呢。毕竟他们已经通过视角和操作方面的实际成果赢得了我们的信任不是吗？ P









左上图 如果把镜头拉远，那么我们会发现场景其实很一般，是出色的视角令画面很有美感

右上图 沿途的Boss解说员兔子先生最后却只是一个路人。很多玩家估计会把它想象成最终Boss吧

左下图 费尽千辛万苦逃了出来，却发现自己才是真正的毒瘤。作为一款动作游戏的结局深度已经足够了

右下图 游戏最后还给出了一个分支结局，可以直接通关也可以再受一次打Boss的苦

黑暗幽邃的怪奇之旅

文 | 星速



内部
INSIDE
制作：PLAYDEAD
发行：PLAYDEAD
类型：动作
平台：PC / XBOX ONE
发售：2016.6.29
售价：$19.99

谈到今年最受期待的独立游戏，INSIDE绝对不会缺席媒体的各大榜单，虽然距离开发商Playdead的上一作Limbo已有六年之久，考虑到开发商已有两年没有公开露面，看起来也是那么的虚无缥缈，但是只需要想想Limbo这一作给人的冲击，就足以让玩家对INSIDE充满信心。而INSIDE，确实做到了对Limbo的全面超越，也是对开发商Playdead自己的超越。

游戏从一个红衣小男孩从森林里出现开始，没有旁白，没有字幕，只有男孩和你手里的控制器，你并不知道接下来要干什么，只是因为左边没有路，而且小男孩正是从左侧下来的，才只能一直向右走。而此时玩家不明白向右前行的目的（其实男孩早就知道了），可以说到最后都没明白我们到底要干什么，故而也不知道这是一段既不壮阔也不刺激却满载压抑之感的旅程。

右图 男孩从斜坡上滑下，开始前往“内部”的旅途

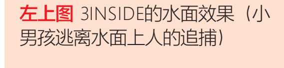
在这段旅途的一开始，玩家最先能感受到的就是图形上的巨大进步，毕竟有着六年的时间跨度，开发商有了充足的投资，还用2D纯黑白的画风总是说不过去的。从对比图就可以看出两点巨大的改变。

第一，将原本的2D平台解谜转3D，但是为了保证平台解谜中谜题的制作方便，INSIDE并没有采用全3D，而是用的“伪”3D，即虽然场景3D，但男孩只能在一条轴上进行运动，解谜是相对简单的2D，简单不杂乱，表现力却是实打实的3D，而且这也使得视角不用锁定在玩家身上，而把观察的视野扩大了。这不仅让游戏表现的层次丰富了许多，对于游戏中大量出现的水下场景也有了巨大的氛围增幅。

第二，黑白转彩色。这个世界不再是黑白默片，虽然Limbo里黑白的光照已经足够摄人心魄，但INSIDE克制的色彩和灯光给人的感受已经超越了Limbo那种风格化的表达“手段”，更多是一种天然的压抑感。

游戏的谜题相比前作，种类更丰富，不论是前半段的潜行，中期的开潜水艇，以及游戏中几段通过戴上帽子操控其他人类协助自己完成一些单人不可能完成的任务，这些新的游戏机制的加入丰富了游戏的玩法，游戏的“平台”这个标签其实已经弱化了，整个





左上图 3INSIDE的水面效果（小男孩逃离水面上人的追捕）

右上图 在“其他人”的协助下男孩跳过深坑

左下图 男孩在空气上方的水里游泳

右下图 最后的“内部”




4小时的游戏流程几乎没有重复（还有不少隐藏成就和隐藏结局配合着支线谜题等待玩家去解锁），处处是谜，解谜则是技巧和智慧并重，有些追逐戏做的也非常精彩，INSIDE除了比较玄学的故事以外，作为一个游戏的本职工作做的也很棒。

另一方面，经过了开发商全新改良的人物动画和动作引擎使得男孩动作非常流畅，小男孩的动作在前作Limbo里面看起来可能还会让人感觉比较奇怪，到这作已经是伸展而自然，很难想象这是由Unity引擎开发的游戏，尤其是在游戏最后，剧情反转在笔者看来可能在游戏史上都有立足之地的游戏高潮部分，可以说将引擎的物理效果演绎到了极致。如上的一切都是为了最后游戏本身想要传达的游戏体验、氛围、故事打下基础。

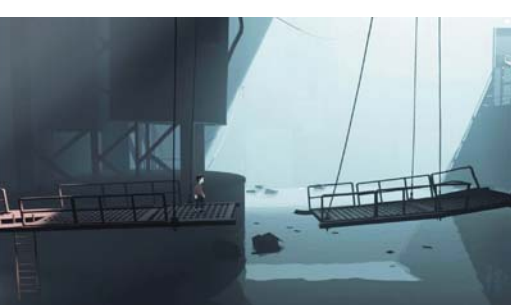
从开发商前面一作Limbo中我们就能看出他们的一些特点，不屑用常规叙事手法大概是最有别于其他游戏的一点，不过这也是之前平台解谜这个类型的游戏长期削弱叙事、重视游戏关卡的原因，并非制作组本身的特色。新作当中，故事的比重加重了不少，他们仍然不用字不用旁白，纯粹通过关卡和死亡来给玩家讲述这个世界，教会玩家如何在这个世界里生存，并最后到达终点。很多时候，你是因为没法预判前面会有什么而死，有的时候，他也会放一下线索，让玩家自己去猜测到底会发生什么，并提前准备好策略，无论最后执行结果如何，看到危机发生验证自己预感的体验也是游戏整体压抑氛围中一些令人惊喜的点。

游戏当中让玩家心里“咯噔”一声的次数并不少，反常理的事情更是非常的多。其中最大的变换莫过于在一个非常大的转折（不剧透具体剧情）之后，小男孩突然能在水中不消耗氧气的游动，而且此时水和空气的设定和现实社会出现了明显的区别，以至于我们能在下图中看到水在上而空气在下的情景，在这之前我一度以为这只是一个偏向于科幻类的游戏。

游戏的设定并不少，比如在游戏中只出现了两次的寄生虫，奇怪的黑衣面具人，培育人的箱子和最终的一些要素等等，但都无法用常理去解释。有朋友用科幻的手法去破解，但是总会有一些无法解释清楚的点，要在一个完全不符合常理的世界里读懂他们，确实非常困难。这些形象元素的产生无疑都是作者表达这个世界或者男孩情况的手段，应该包含着很多的隐喻，一般游戏是不会设置这么多的理解门槛的，他们在探寻的也是游戏这个第九艺术内部的潜力。

考虑到开发商Playdead不可能自行出来解释剧情，这些怕是会成为永远的谜。但是成为谜也并不是坏事。有一句老话是，1000个人眼中有1000个哈姆雷特，也许对于Playdead他们来说，他们也希望每个人对INSIDE能有自己的解读吧。

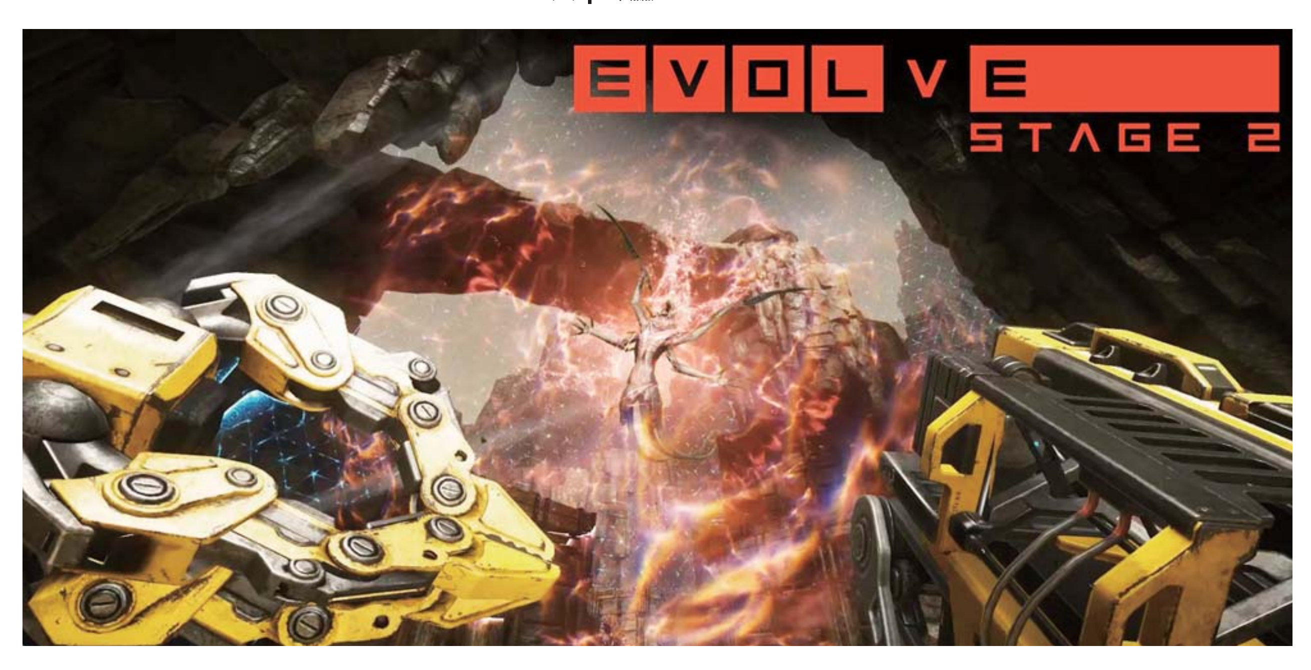
总的来说，INSIDE是一款即便不考虑剧情也非常值得一玩的解谜类游戏。优秀的视效和环境音让人很快能沉浸其中。谜题不难也并不重复。平均5小时左右就能全成就，单论通关大概是两部电影的长度，开发商Playdead也通过六年的辛苦制作，完成了对自己的证明。而就在完稿之时，笔者获悉Playdead CEO离职，追求新挑战，也祝愿他能创作出比Limbo和INSIDE更优秀的作品。P

左图 3A_从LIMBO（左）到INSIDE（右）六年时间见证图像表现力的蜕变

你看我这份冷饭炒的如何？

文 | 冷蠡鱼



进化：第二阶段
Evolve Stage 2
制作： Turtle Rock Studios
发行： 2K Games
类型： 动作射击
平台： PC / XBOX ONE
发售： 2015.2.9
售价： 免费

也许在2015年1月初，广大玩家们还因为《进化》（Evolve）那些宣传视频与短暂的开放测试而期待即将到来的正式发行，但在一年半后的今天，《进化》变为免费游戏的消息似乎已经无法勾起老玩家们更多的兴趣了。

今年7月初游戏发行商2K下架了Steam上的《进化》，并在官网上贴出了迷之倒计时，随后的7月7号，2K宣布《进化：第二阶段》beta版上线并确认PC版将免费登陆Steam。免费的《进化：第二阶段》迅速地冲上了Steam热门游戏榜单的前十，这不禁让人想起了当初《进化》初次亮相时的无限风光。新颖的游戏理念与极高的游戏质量斩获了当年E3与科隆国际游戏展上的多个奖项，猎人VS怪兽曾一度在各大视频、门户网站上引发热议。

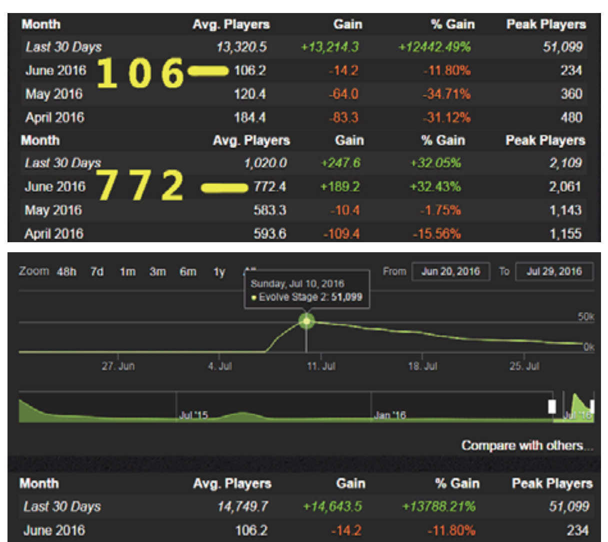
然而真实的情况却是：在2015年2月10日初版游戏发售后的不到一个月内，在线人数从最高的27000高峰暴跌到6000以下，一年半后的2016年6月，平均在线人数为……106人。要知道就连《Half Life 2》这款上古时代的游戏在今天都有700的日均在线。再对比一下同为2K发行的游戏《无主之地2》，初发售时，《无主之地2》在Steam上日均在线12万3千余人，四年后的今天依旧有1万5的平均在线。相比之下，《进化》不到1%的用户留存率简直是在嘲笑当初花重金购买了游戏及昂贵DLC的用户。毕竟《进化》全DLC当初可是整整卖100美元，难怪免费消息刚出来时，老用户们给在商店页面刷了一页又一页的差评。

但游戏还是得让人来玩的，对于已经购买的玩家来说，如果游戏鬼服了，哪怕当初花费了再多的钱也没有意义。而对于2K来说，开放免费吸引一波人气也是理所应当的了。那让我们来看看《进化：第二阶段》这款目前为止在Steam上比较热门的对抗游戏。究竟有着什么样的新体验

制作方面：新瓶装旧酒

在《进化：第二阶段》发布的时候开发商就提到过，免费的《进化》并不是直接将老版本修改并免费发布，开发团队Turtle Rock表示他们的新设计会让游戏变得完全不一样，全新的猎人职业系统与天赋点系统将会带来新的游戏体验，对于整体游戏程序的改进提高了游戏的稳定性，减少了大量的BUG。

确实，粗略捎上一眼玩家就能感受到新版与老版的不同——地图由原先的12张缩减为4张，模式也从猎杀、搜救、防御、巢穴这四种缩减为单纯的猎杀，也没



Month	Avg. Players	Gain	% Gain	Peak Players
Last 30 Days	13,320.5	+13,214.3	+12442.49%	51,099
June 2016	106.2	-14.2	-11.80%	234
May 2016	120.4	-64.0	-34.71%	360
April 2016	184.4	-83.3	-31.12%	480

Month	Avg. Players	Gain	% Gain	Peak Players
Last 30 Days	1,020.0	+247.6	+32.05%	2,109
June 2016	772.4	+189.2	+32.43%	2,061
May 2016	583.3	-10.4	-1.75%	1,143
April 2016	593.6	-109.4	-15.56%	1,155

Month	Avg. Players	Gain	% Gain	Peak Players
Last 30 Days	14,749.7	+14,643.5	+13788.21%	51,099
June 2016	106.2	-14.2	-11.80%	234
May 2016	120.4	-64.0	-34.71%	360



左上图 这是《进化》与《HalfLife》的对比，《进化》在2016年的月均人数降到了106

左下图 然而人气又开始下跌了

右上图 大量的差评甚至还给出了花样

听说过哪个游戏免费后会删减掉一堆游戏内容才发布的啊？除了UI看起来更炫酷（其实并不）以外几乎没什么大的改进——唯一我觉得良性的改动就是他们把诱捕猎人的陷阱罩变成了小队共享，然后给了诱捕一个只能使用4秒的行星扫描技能。

至于真正玩的时候是什么样？我来说一下亲身体验：每局游戏的载入界面会有一些小提示，以及当前使用猎人技能的介绍，但是如果你电脑loading的太快的话，你就只能看到几句话在你眼前一闪而过然后游戏结束载入，接下来是完全黑屏的等待他人载入时间，只能看见右下角有一个小圈在转呀转、转呀转。万一当前网络出现问题那么你看完转圈圈后又要重新匹配了。类似的小问题还有很多啊，比如猎人格列芬的副武器鱼叉枪可以勾住怪兽限制其移动，每次怪物把鱼叉挣扎掉后需要重装弹药再次发射，但是这把枪很神奇的地方在于当你重装完弹药后，立即按住发射按键是没法发射出去，在动画装填动画结束后的两三秒内一直是手端着枪对着怪物发呆。据我分析，这可能是个一直未修复的BUG，或者更大的可能是他们在微调数值平衡游戏性的时候，随手给鱼叉的装填时间加长了，但是装填动画却忘了修改。这只是其中大量BUG中稍微常见又不那么影响游戏一个而已，更别提时常的掉线与闪退了。

凭良心说，游戏从UI到配音，因为沿用了初代的大部分素材，给满分不为过。但其他方面该有的改进在哪里？我该怎么去吐槽呢……

游戏性方面：依旧核心乐趣缺失

为什么当初全套售价100美元的游戏的用户留存率甚至不及一些小成本的独立游戏？这已经是从早期版本游戏发售就存在的老问题的，当年鬼服，以及现在的完全免费，皆因它而起。

PVP游戏联机的乐趣是什么？是战胜对手取的的成就感，我凭借自己的刻苦努力，灵活的身法，诡异的战术，极限的微操将对手击败，从而证明我比他人强，于是我十分满足，要知道在一些竞技游戏里战胜了世界顶级玩家的人是可以吹上一辈子的。但是《进化》在开发的时候，一些不经意的举措严重打消了这种成就感，这就说到了《进化》里的核心部分——猎人与怪兽的战斗。

在遥远未来的外星球谢尔（Shear）上，穿起喷漆背包，配上各种科幻/现代装备，搭乘世界一流佣兵团飞船，前往星球各地去保卫人民，捕获危险又强大的野兽。亦或者化身为狰狞的怪物，狩猎、进化，最终袭击那些装备精良的精英猎人小队。这听上去简直棒极了！但这并不是你在《进化》中能体验到的。

实际上战斗体验其实是非常非常单调的。以怪兽歌利亚（Goliath）为例，它的4个技能投掷石块、重拳突进、喷火、冲锋，CD普遍在10秒左右，如此设计的技能，带来的是颇为烦杂的战斗。不论处于哪一个阶段的怪兽，进入战斗后基本上都是技能一个接着一个。扔完石头来一拳，锤完再喷个火，冲个锋，再一看投石CD又好了。所有的战斗都是4个技能的来回使用，那怪





左图 无论是画面、UI、配音都属于3A级却栽到了游戏性上

右图 这张图片只出现了1秒便消失了

兽这样乱丢技能岂不是很强大吗？并没有，因为最高级怪兽每个技能打到猎人身上大概只扣1/3的血，再考虑上医疗猎人的加血与支援猎人的护盾投射，哪怕是克拉肯长老这样的高爆发的怪兽3阶段打死一个猎人至少也需要3、4次技能。期间如果怪兽稍微停顿，猎人的血与护甲立马就被补回来了。

本来该是紧张刺激的激烈对抗，活生生变成了拼技能CD，看准连招准确率的拉锯战。一场战斗要把4个技能翻来覆去按上十多遍，怪物的攻击手段与伤害能力在这样一个游戏里面居然表现为重复使用这4个技能？机械性的重复技能，加上猎人们上蹿下跳，等怪兽杀完所有猎人后感受到的并不是战胜敌人的成就感，而是在想：“终于把这群飞来飞去的苍蝇弄死了！”

不幸的是，猎人的体验并不比怪兽高到哪去。不同于怪物的第三人称视角，猎人的第一人称视角更侧重于射击，这也引起了一个问题，即大部分的FPS游戏中都对玩家射击的精度提出了要求。先于敌人射击并准确命中对手几乎是所有FPS游戏玩家追求的首要目标。可这两点在《进化》之中显得毫无意义，怪物巨大的身材使得任何枪械在近距离作战时几乎可以一发不漏地扫到怪物身上，除了某些特殊的武器如火箭筒外，游戏中没有也不需要区分出不同玩家在FPS上的实力差异。同时猎人的攻击几乎收不到任何反馈，仔细看就发现怪物完全无视了受到的所有伤害，被炸弹爆头都不皱一下眉，依旧卖力地砸着各种技能，直到最后挨上最后一枪后如同失去骨架的玩偶瘫痪在地。从怪兽的角度看更是夸张，你们吃我全力重击的瞬间居然还能边跑边开枪边喊奶妈边从裆部掏出护盾，偌大一个石头砸你脸上居然只让你后退一步，牛顿都要从坟墓里跑出来声张他的第三定理了。

既然FPS这方面不行了，那我们来说说4个猎人之间的相互配合，大体上可以给每个猎人划分职责：诱捕猎人负责追踪怪物、限制怪兽的移动，突击猎人负责在一线输出怪兽，支援猎人负责增强队友的输出能力，并在紧急时刻使用护盾救下队友，医疗则是加血以及削弱怪兽。

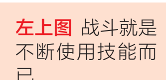
而在这个小队之中，很尴尬的地方在于：除了加血、加伤以及套盾以外，几乎没有其他技能上的配合了。甚至有的猎人连最基本的本职工作都不能做好，更别说配合突击队员打输出。毕竟怪物只要操作者一个人厉害就行，猎人小队如果有哪个玩家水平跟不上，队友又无法承担原本属于你的责任，那这一句比赛几乎就是雪崩。

我想用一个正面的例子来体现《进化》在各种方面的不足：《求生之路2》的对抗模式。虽然L4D2是4V4的对抗，但幸存者之间的掩护、特感之间紧密的配合值得《进化》去学习，看看Tank这家伙，只会丢石头，此外就是小碎步上来拳击。但这么一个体型、技能甚至是颜值远不如歌利亚的小Tank，它带给对手的压迫感绝对比歌利亚高出百倍，就因为它两拳，便能把人锤出银河系。

核心的战斗体验没做好，哪怕是UI再好，美工再好，背景故事编出花都改变不了游戏的本质上的乏味。就好比是外面包装盒精美绝伦的盒饭但拆开后里面只有一块面饼，光外表好看是没用的啊。Turtle Rock还要学着去在面饼上加上作料，涂抹甜酱，有必要的话甚至可以换下一道菜了。不过从最近更新的一些内购的怪兽皮肤来看，他们更像是准备来收取小费的……











左上图 战斗就是不断使用技能而已

右上图 最近更新的猎人皮肤，塑料感意外的强啊

左下图 战斗！战斗才是最重要的部分！

右下图 虽然我丑但我很强

堂吉诃德闯Steam?

文 | 西赛罗



英雄对决
Battle Hero
制作：云游科技
发行：云游科技
类型：动作
平台：PC
发售：2016.4.28
售价：￥36

国产游戏主流都走的免费模式，但毕竟林子大了，什么鸟都会飞来，其中不乏想做单机赚外汇的朋友。国产厂商盯上Steam大体有两种路子：一种是意欲开拓国外市场的完美搜狐这样的大厂，走的是F2P路线，他们上市的游戏也大多会屏蔽国内IP；还有一些则是国内的独立游戏团队，比如《符石守护者》《高考恋爱100天》这样的小型单机游戏。不管怎么来说，能上Steam的，要么是大公司开拓新领域，要么本来就是深受国外影响的小团队。那么那些国内的“土包子”公司会不会挺进Steam的，答案是会的，而且是以我们想不到的方式。

今年四月，Steam上悄悄上了一款《英雄对决》的新游戏，中文图标，角色浓浓的五六年前的韩式塑胶娃娃风，介绍的第一句，便是“英雄对决是一款畅爽PK团战网游”——几乎就立刻让人确信，这是一款标准的国产网游。如果再继续观察，又会发现它又是那么的与众不同——游戏中没有数值成长，没有PVE，只有玩家操作各自的英雄进行分组对战。一般对免费游戏来说，没有数值成长，就没什么挣钱的余地，所以《英雄对决》在技术上是一款不折不扣的网游，但仍采用单机那样的一次性付费。

玩家只要一打开游戏，就会发现《英雄对决》是个半成品，连教程都是制作者录制了一段视频放在官网供玩家观看。游戏界面没有布局缺乏美化，连游戏的按键都是直接中英文对照硬码上去的。到目前为止游戏模式也只有团队死亡竞赛一种，玩家最多16人，分两队厮杀。唯一有特色的，是游戏的操作：除了标准的WASD以及鼠标瞄准，制作者把所有技能放在“ZXCVBN”那排中，还算实用。

游戏的特点到此为止，接下来便都是吐槽。刨去粗糙的UI和单调的模式，游戏在其他方面也让人哭笑不得。最基础的，角色双方没有分1P2P，你面对一个角色时，需要定定神才知道他是敌是友。同样，游戏的攻防反馈也十分糟糕。因为没有教程，玩家并不知道手上这六个技能到底怎么用，施放时也没有范围或锁定提示，只能凭感觉是否可以命中敌人，游戏的动作反馈也十分生硬，只要一被攻击，就立刻打断当前动作播放受击动画，弄出许多啼笑皆非的情况。一句话总结：《英雄对决》是一个完成度十分低下的产品，仅能让你了解一下它的设计概念，如果《守望先锋》的完成度是200分，那么它只有10分。不少网游玩家还指出这个游戏的角色模型和动作涉嫌抄袭网游《第九大陆》，又让人多了几分闹剧之感。

很多人认为这一定是哪个国产厂商想卷笔钱就

跑，但实际还真不是，和游戏素质比起来，制作者的诚意足以感天动地。对于玩家给出的差评，他都会在数小时内逐一私信，争取让他们一一改回。而玩家给出的好评，他也会逐一跟帖表示感谢。看到制作团队诚意不错，各路玩家也开始七嘴八舌手把手的“教”他怎么玩转Steam，制作方也都会在短时间内予以修正——游戏一开始没有英文版，制作者马上给所有文字做了中英对照；匹配不到其他玩家，立刻加了Bot，听说增加Steam卡牌可以促进销售，制作方也马上加了进去。

至此《英雄对决》在网上也算是刮起了一阵颇具喜剧色彩的小小旋风，活像孔乙己进了小酒馆，所有人都对着他笑。国内玩家流传着制作组的种种段子，例如制作者苦苦哀求玩家修改评论，因为制作团队只剩下一人，需要Steam给个好评好让老同事回流；制作者英语不佳，用机翻和老外对话，老外也用翻译器译回中文戏谑；各类善意建议以及冷嘲热讽，让《英雄对决》充满着无厘头喜剧的色彩。

细究起来，《英雄对决》的故事并不复杂，制作方是一家名为太原云游科技的小公司，在做出游戏原型后无力进一步打磨，上Steam拼死一搏。制作人员实力不济，团队英语不行，但不妨碍他们一路摸索登上绿光，在Steam发布游戏，为了多一份销量、多一个好评在那苦苦挣扎。游戏行业生生死死，这样的故事每天都在发生，只是这个例子特别极端。项目概念新颖，但实力不够，完成度极低；制作团队身处几无游戏业积累的太原，无论是技术能力还是信息渠道都非常落后；在端游垄断手游为王的时代，身处僻壤，依然选择客户端游戏，白板挑战高难度；以国产游戏的身份博得国内玩家支持，登录Steam；最后加上制作团队和玩家颇具喜感的互动，让整个事件逐级放大，就像堂吉诃德挑战风车，虽然不无可笑，却也勇气可嘉。

作为一个看客，我并不愿多谈论游戏本身质量或是团队实力如何，作为一个社会人，我也能体会到制作团队的焦虑与无奈。只是团队空有野心和抱负，却没有对自己实力的自知之明，只能成为堂吉诃德式的笑柄。现在《英雄对决》团队已经和蚁视VR达成合作协议，把自己的游戏推到VR平台，游戏本身也已支持手柄，将向一个新的方向发展。我只是希望，在规划下一个项目时，制作团队可以知道自己的实力，规划出与自己实力相称的作品。

以下是对《英雄对决》研发公司太原云游科技制作人员的访谈，从开发者的角度对笔者提出的问题给予了解答。

问： *为什么公司成立在太原，而不是在游戏业更发达的城市。*

答1： 开发成本低，薪资房租等费用支出约为北上广一线城市的三分之一甚至更低，在创业阶段无雄厚资本的情况下这点很重要，保证生存才能谋求发展，待到一定阶段后会考虑向产业更发达城市扩展。

答2： 虽然政府已出台众多鼓励政策，但山西游戏产业发展仍相对滞后，做为太原人，我有意做拓荒者，想为本地游戏业发展做出贡献。

问： *请问游戏制作的规模有多大？多少人力？策划、美术有多少新手，多少老手？*

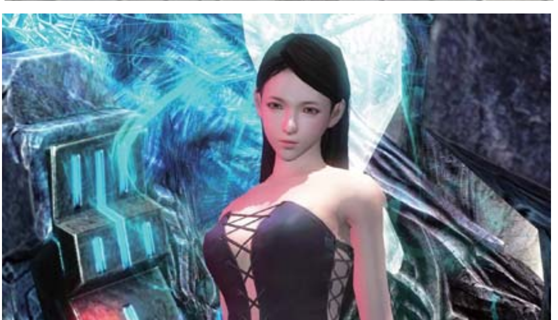
答： 5～10人规模，人员有流动，核心5人保持未变，3名程序，2名美术。

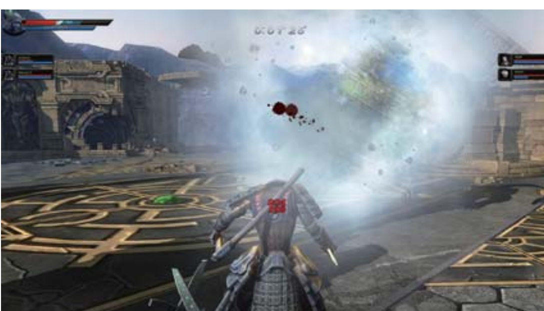
问： *为什么不开发手游而是端游？*

答1： 在创业之前，已有多年的端游研发技术积累，端游是我们的强项，包括端游引擎技术。做自己最擅长的，更容易取得成功。









左上图 游戏角色的风格还是挺多的

右上图 游戏画面基本停留在7~8年前的网游水准

左下图 充满韩系风的妹子

右下图 游戏的攻防判定非常诡异

答2：手游开发技术和资金门槛低，所以想在游戏行业淘金赚快钱者几乎一至选择做手游，造成手游企业泛滥，产品竞争极度激烈 。端游却恰好相反，进入门槛极高，无技术积累或相当的资金支持，是无法开展端游研发的，因此造成端游研发企业稀缺，尤其是近1-2年来，中小端游企业趋向绝迹，端游市场似乎已经被行业巨头垄断。2015全年国内仅新发布了7款端游戏产品。端游研发企业递减，端游产品递减，而市场规模在逐年扩大，在这种情况下，我认为我们坚持做端游的前景要远好于去做手游。

问：从什么渠道知道Steam的，对Steam的销售情况满意吗？

答：从朋友口中得知的Steam，抱着试试看的态度，开启了Steam上线之路，整个过程颇为不易，过绿光、英文翻译、各种反复审核等等，前后经历了约有半年时间。还好辛苦没有白费，开始赚外汇了。:-)

问：对于评论区里采用其他MMO的美术素材能否问下是为什么？

答1：有的人说我的游戏模仿、抄袭了其它多款游戏的创意甚至是美术，说我抄袭《守望先锋》《拳皇》……对于这种神评论我真有种无言以对的感觉。我的《英雄对决》是款纯PK团战的动作竞技网游，游戏中没有等级，没有副本，没有打怪，完全与MMO不沾边。美术风格方面，有人说我抄袭了某款游戏的美术，在那款游戏中有魔法师、弓箭手，是一个魔幻的世界，而《英雄对决》是科幻背景，写实混搭题材，游戏中有大型机器人、现代士兵、丝袜美女、日本武士、忍者，还有航空母舰、宇宙飞船。

答2：我们的美术素材基本全部是外包制作的，我们保留有外包方提供的设计稿、成果物，还有正规公司发票。

问：对项目和未来公司规划有何展望？

答：目前《英雄对决》在国外通过Steam上线，后续也计划在国内运营。纯PK团战竞技的游戏类型原本是一个小众领域，以前没有这种玩法。我们制作此款游戏时，尚不明确这种类型的游戏是否被玩家接受，有试水的意味。但同类产品《守望先锋》的出现和火热足以证明这是一个正确方向，甚至是未来的热点。等《英雄对决》运营稳定后，公司计划开发相似的产品。《英雄对决》是TPS视角、写实风格，之后可能尝试推出武侠类型卡通风格TPS视角或FPS视角的同类产品。可预见的短期未来，公司将持续的专注于端游研发，专注于团战竞技游戏，做有风格、有特色、有良心的端游研发企业。P









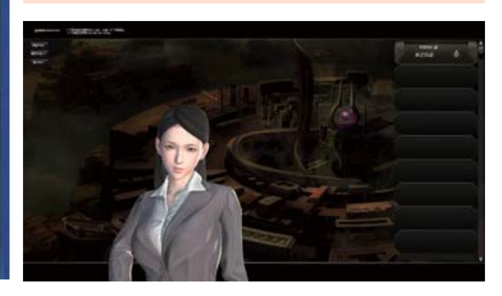
左上图 六个技能到底怎么用，需要玩家自行研究

右上图 制作团队以非常快的速度增加了Bot

左下图 开发组对玩家基本是有求必应

中下图 贴吧上关于这个游戏的趣事

右下图 游戏选人界面



空白的暑期档，国产游戏的寂静

文 | 呼吸机



天热起来了。

记得小时候，我硬着头皮在作文里写得栩栩如生的——夏天的知了、柳树和萤火虫，其实我对它们并没有半点兴趣。

平时一直埋头学业，每年最期待的时间，大概是暑期可以玩到的几个国人的新作。西方的档期多在年底，而国内最大的档期是暑假。所以华语游戏的佳作，不少是在暑假发行的——并且经常是七月一日、十日或十五日。

我现在仍然记得当年多数作品的发售日期，这看上去很宅，实质上，有一代人就是这样经历过来的。

小时候，基本每年暑期我都有仔细研究一款RPG，走遍作品里每张地图的每个角落。而国游的暑期档也是我每年最盼望的时间段。这种孩子气的心态，可能有点像父母那代人小时候盼过年。

以至于离开学校多年后，当气温逐渐上升，我依然会本能地提前完成手头的任务，准备好69元（有趣的是，这个数字在十几年来就没有大幅度调整过），然后等着几个没有人可以打扰我的乐不思蜀的晚上。我这样的玩家的存在，侧面证明了国内一度的制作和代理模式的成功，他们养成了一个人群的某种消费习惯。

如果没有这种消费习惯和稳定客户的支撑，那几个角色扮演品牌，也许已经像吹糖人、老木工之类手艺活般接近失传了。

三年前的暑期有〝古剑2〞，前年有《新剑侠传奇》充饥，去年〝情怀6〞的动画够看一阵子。这些作品或好或差，但我依然认真地研究作品的细节。但今年呢？

日式RPG的萧条

作为某种精神替补，我将注意力转移到前一段时间的《星之海洋5》。

在这个时代，能出到第五作的，基本都来头不小。〝星



上图 当代日式RPG急于在系统上突破，背后也是说不清的隐痛

海”确实是一部战斗相对快节奏的电视游戏，它有收集的广度，也有一定深度的打法，所以生命力相对顽强。当然，这个时代，连《蓝龙》和《信赖铃音》都无法生存下去，也没有必要希望“星海”能保质保量。

果不其然，最新的“星海5”里瘦小可怜的模型和从上一作里回收的作品材料，也给人一种英雄末路的感觉。所有标志性的系统、形象和内容完全风光不再。

我最早入坑“星海”的原因，是听说它受到美国电视剧《星际迷航》的影响。从而想看看对一个相似的题材，东方人和西方人思维上的不同。这也是RPG这种题材游戏最迷人的一点——简单的，从桌面游戏里演变而来的角色扮演游戏，会与各国文化交织衍生出一个巨大、复杂的家族树。

说远一点，《哥特王朝》里有纯正的德国血统，《神鬼寓言》里有股亚瑟王式的英伦味道。许多深层次、与文化和哲学相关的内容，需要看似沉重由几十个小时交织的作品表现，而角色扮演则可以完美地呈现类似的内容。就像国内的文化圈里，大陆人做不出来《圣女之歌》，港台人也做不出来《刀剑封魔录》。

角色扮演曾经有类似的过去。初代《轩辕剑》的仿第一人称战斗画面，和早期《魔法门》《女神转生》的类似，以至于能让人将它们混为相同游戏的不同MOD。这三个如雷贯耳，又处于不同文化环境里的系列，有两个已经沉默多年了（它们虽然还可以以《英雄无敌》和《女神异闻录》的形式活着）。相反，畅游手里的那个品牌，反而还是混得较好的一个。但无论怎么说，国内作品的主流，最终还是日式的。

华语界单机游戏第一把交椅《仙剑奇侠传》系列，参考痕迹横贯始终。“仙一”起源于一个四平八稳的45度角回合制，三代使用《格兰蒂亚》的战斗系统，六代照搬《最终幻想13》。所谓单机游戏的黄金时代，实质上想起来也各种尴尬，你有《幻想水浒传》，我有《幻想三国志》。你有《最终幻想》，我有《最初幻想》……

各种上古封印，蚩尤复活，千年轮回，背负使命，以及牺牲自己救队友的老套剧情，却是舶来品。想想夏侯仪、恒远之和云天河只是海外某个主机里锁着的角色的翻版，终究感觉有些尴尬。

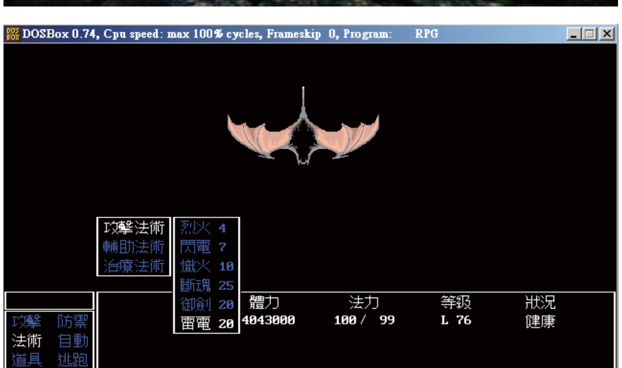
不是说所有中文游戏全部一无是处，相反，借鉴是件再好不过的事情。想当年《最终幻想》花了整整一个世代，才摆脱《勇者斗恶龙》的影响，但又有谁能抱怨它的质量呢？

从另一方面说，当代的国内游戏，依然满是借鉴。包括广告词是“玩中国人自己的《鬼泣》”的《御天降魔传》，或是毫不掩饰地参考《胧村正》的《雨血：蜃楼》，而且这种借鉴依然以日式游戏为主。

这种借鉴其实不难理解。游戏，和所有人类娱乐形式一样，只是生活的某种互补品。电子游戏在东方和西方世界的社会位置是不同的。在充满了电车、加班和严格高中的东方，我们就会有更多便携掌机和老板键。而在无聊小镇和脑残派对夹杂的西方，视觉享受和多人模式更主流。国人的口味，很自然会贴近日式游戏。

为什么日式角色扮演会以仙魔的方式登录中国？我在想，所有神魔、仙侠和古装，所有夸张的发色、服饰和离谱的对白，其本质都和京剧脸谱类似。它们更热衷于大红大绿、大起大落，以最直接的方式刺激我们的五感。





左上图 十作以后FF的战斗系统基本都是为了与剧情对接而生的，只是节奏越来越快。而“仙六”只模仿了一个形式

左下图 关上门说说，我们一直是模仿者，也有模仿得好坏之分。图为初代“轩剑”

右图 国内RPG最经典的剧情，不过是舶来品



毋庸置疑，日式作品在滑坡。这个滑坡是整体性的，但越是传统、主流、一板一眼的RPG，受伤越惨烈。《黑暗之魂》和《怪物猎人》能风风火火，但《勇者斗恶龙》却被逼到掌机和二流动作游戏上，《伊苏》和《女神侧身像》扑腾着翻身，也可见事情的残酷。这两年，《星之海洋5》这类作品，基本在上架的同时降价甩卖。可想这类事件重复几次之后，也许传统的日式RPG会完全萧条，最后像Rogue或Metroidvania那样，成为下一个独立游戏文青的模仿对象。

创意危机的寂寞

日益明显的，传统日式RPG的衰退，能给国内市场带来的是个未知数。

随便举个例子，“情怀6”仿照FF13的战斗系统，确实是游戏品牌最艰难的一步。如果仔细观察，会发现自从FF10登陆PS2平台之后，这个系列的大趋势是尽可能打破战斗画面的界线，将动画、战斗和叙事融为一体。这个系列之后几部单机正传里，不但流程越来越线性，战斗的目的也由决出胜负变成一种体验，下一步棋怎么走还是个问题。日式游戏自家都很难顾及系统，作为创意链下游的模仿，又经验不足与时代脱节，中文作品能有所作为，似乎难度更大了。曾经各种“剑”的风行，还是因为为有源头活水来，因为我们的身后有个取之不尽的日式RPG宝库。而现在国内单机遇到的瓶颈，很大程度上来自于国际上类似游戏的衰败。这一点，在很多对国产游戏的讨论中被忽视了。

十余年前，产业的第一次危机，看似是网游、盗版的冲击和玩家口中的创意危机，实则不然。当年最大的问题，在营销上。在寰宇之星代理的日子里，传统的纸质出版不但在二三线城市和海外华人圈里有物流死角，且代理发行的过程非常缓慢。而最后烛龙和游戏吧解决问题的方式，仅仅是改造营销。游戏还是那些游戏，只是“仙剑4外传”变成“古剑”，寰宇变成畅游，但销量瞬间升了一个量级。从国内目前Steam的情况看，国内玩家并不缺购买力。

但今天，业界悄然迎来了另一个创意危机。以至于自从初代“古剑”改变营销格局之后，我们有过三部“仙剑”、两部“轩辕”和两部“古剑”，七部游戏里，三十多个可操控人物，能让人记住的角色却不多。在所有日式RPG元素被过分挖掘之后，游戏本身都像那一堆模仿过度又无法精进的战斗系统，我们被逼到一个无事可做的死角，再出些什么都是陈词滥调。最后制作人都不知道做什么好——这也造成了“情怀6”之后接近一年令人尴尬的空白档。

与上一次危机不同的是，这次来得更寂寞，更安静，也更致命。

未来出路何在？

一是从沉没的泰坦尼克号里跳出来，《谢云流传》可能是个案例。

虽然可以肯定的是，“剑网”最终还会终结在网络模式上。但如果它获得一定经济或评论上的成功，可以想象未来几年里，制作者会将视线转移到沙盘的《龙腾世纪：起源》或《巫师3》以及更多西方思维上，从中获取营养。我不是说沙盘和动作角色扮演是国内主流游戏的未来，但我们急需一个值得肯定的创意，从而从舆论危机中翻身。

二是知难而上。RPG Maker的作品从流程到系统都刻板得不行，但粉丝从来没少过。日式角色扮演虽然被逼到掌机上，但它们的续作依然没少过粉丝，在各国形成次文化。如果回到更精彩、更完善的对剧情、人物和世界观的刻画，无论是仙侠还是传统日式角色扮演，可以挖掘的题材依然很多。

前几年几部游戏里，我最喜欢的其实是“仙剑5前传”。它虽然是最传统、最无聊的基于属性相克的回合制，但剧本可以很娴熟地利用属性、偷袭和各种数值游戏（比如让玩家操纵99级的角色）传达内容。作品将多线叙事和多个主角处理得很精彩，至少这部看上去画面最古旧、系统最保守的作品，让我印象最深。P





左图 日式RPG到了一个炒冷饭的时代，我们却连冷饭都没得炒

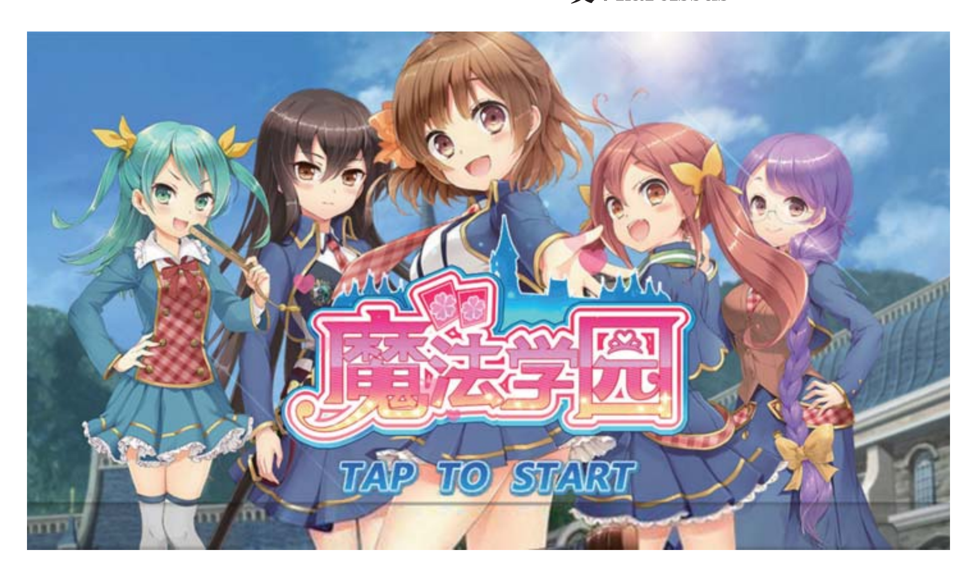
中图 所有拳头作品都屡遇瓶颈，虽然蛋糕做大了，但业界游戏形式单一的死穴也渐渐暴露

右图 一度单机代理和营销的危机，对产业的影响是毁灭性的，从而导致单机作品“大小年”的牌局



《魔法学园》
深度改编的小众作品

文丨narcissus



说到二次元，现在好像很火，但其实在几年前，这是一个冷门的游戏分类，以众多日式美少女为卖点的游戏往往做得体量不大。二次元作品能够在手机上火起来，得益于手机游戏本身都是体量不大的“小品游戏”，两者不谋而合，成就了二次元在手机端的发展。现在市面上二次元游戏虽多，但大多只是披了一层二次元皮的其他游戏。真正的二次元游戏依然透露着“小众游戏”的气质。

爱画面更爱抽卡

今天介绍的游戏是由bilibili独家运营的《魔法学园》——光听游戏名字就透露着二次元特有的幻想世界气质。

进入游戏，我们来到一所培养魔法少女的学校。学校由于无人管理陷入了重重危机之中，男主角身为新任校长，要担负起重建学校的重任。在建设学校的过程中，玩家遇到一个又一个美少女，并把她们一一安顿到学校之中。一边建设学校，一边还要改善学生们的生活福利，学生们会在相关的设施消费，产出的金币用于制作物品或建设更多建筑（还真是羊毛出在羊身上）。

在建设之外，玩家还要带领少女们外出探索，找回更多素材才能把学校发展得更好。在野外，玩家能够触发各种事件，获得稀有的道具或资源。当交涉失败则会进入战斗环节。战斗中双方队员会按照“行动条”的顺序自动攻击。玩家就乖乖看课金成果吧，在能量蓄满时可以手动滑稽（哦不对，手动放技能），游戏的战斗没有操作上的要求，能不能打赢就看玩家平时课不课金。想想：不充钱，野生的美少女会跟你走吗？

游戏的主要内容就是由上述两部分组成，贯穿野外冒险与校园生活的就是魔法学园的学生——各色美少女（卡牌）。本作的美少女人设不像某些卡牌游戏那样是大杂烩，风格十分统一，据查是韩国著名画师CUTEG主笔的人物。软萌画风、清新不做作是他笔下人物最大的特点。在配音方面本作全面采用了国语配音，就配音内容来说是有诚意的。游戏不只是对人物剧情进行了配音，连随机小事件与互动对话都做了配音。可以说是很花了一番心思的。不过在这个日式风



前作的女主角，现在依然可攻略



主线剧情捕获的第一个人是种菜土妹子

格满载的游戏中并没有找到中/日语配音的切换，原因我是后来才知道的。

一觉醒来金币满载

游戏的模拟经营界面是整所学校的鸟瞰图。也不知道这学校是建在什么穷乡僻壤的，周边全是高山荒地，学校建在这样的地方不会废校才怪嘛，连学区房地产建设都搞不了。作为一校之长，我们只能在一片空空如也的空地上建立宿舍楼、教学楼、田径场、实验室等等学园内的设施，以此吸引学生活跃。学生可以在建筑内打工、制作物品，也可以在其中消费产生金币。要问学生从哪里来？那自然是从外面“拐”来。比如主线剧情第一位学生就是从野外抓回的种菜土妹子。

学生来到校园之后就会入住宿舍，这时校长就可以夜袭女宿舍（哦不对，是视察），来到女学生的房间培养感情，还可以动手摸（不要想歪，只是摸头涨好感）。同时也可以在这里升级装备、转职，加强女学生野战的能力。当好感度达到指定等级，还可以解锁特殊事件。

走出宿舍，在校园中也能够偶遇女同学。随机事件中玩家要根据当时情况作出合理的选择，只有选择得当才能收到奖励，否则不但奖励落空，还会降低对应女同学的好感。所以遇到对话最好仔细看一下，不要选错了再后悔。

本作校园建设的模拟经营元素相比同类游戏更强，有点接近老牌二次元作品《神女控》。玩家在相应建筑生产物品之后可以卖给路上的学生，或是用于外出探险时的消耗品。比如面包就是外出必带，因为每次行动都会消耗面包，没有食物学生们寸步难行。同时，外出探险找回的素材可以用于相应物品生产。如果总是窝在学校里是无法搞好建设的，除了收获自家学园之外，玩家还能访问其他玩家的学园，遇到随机事件可以获得各种奖励。

一个游戏两种面孔

在最后我们说说本作的前世今生。其实本作并非新作，而是日本一个名叫《魔典：私立魔法学园》（**グリモア～私立グリモワール**魔法学園～）的改编作品。原作在2014年就在日本上线，是一个竖版卡牌收集养成游戏，没有经营元素，剧情也不同。原主角也不是学园长。新作为了配合经营元素而把主角换成了学园长，还加入了废校危机。由于游戏剧情完全重写，所以原作宣传中的“50多位日本声优长达10小时配音”在新作中也用不上了，全部换用中文配音的原因也在于此。

手游发展只有短短几年，没想到这么快就出现重复利用素材的新作。可以相信本作是B站与日本Applibot正式签约改编的。我们不知道B站是因为签约之后不看好原作游戏而改编，还是因为一开始就只想要日本方面的素材。二次元游戏的这种改编在网游时代就有，把甲游戏的素材用到乙游戏的系统上出一个新游戏。出现这种现象说明：游戏玩法已经遇到了天花板，所以只能在外皮（原画、美术）上做文章。同时这还说明二次元市场的风险开始走高，如何节约成本开发已经被提上了日程。出现《魔法学园》这样的游戏，说明二次元游戏已经渐渐驶入红海竞争了。那些还想来二次元割韭菜的资本，是时候找别的目标了。P



触发事件，可以把制作出来的物品卖给路边少女



野外地图探险获取道具素材



学生们可以在设施内打工或制作物品（学生还是雇工？）



游戏战斗系统是回合制的自动战斗

《战斗女子高校》日式动作游戏只剩摸头可玩了吗？

文 | 40710



女子高中生永远都是各类日式游戏爱用的题材，本次介绍的《战斗女子高校》也是这一题材下的产物。游戏结合了角色养成、武器强化、动作战斗等多种元素，可以说用一款游戏看清日式动作手游的全貌。游戏由日本COLOPL公司开发，除日版外也有繁体中文版存在。虽然游戏在国内没有代理，但比较良心的是，游戏对国内网络的支持比较不错，不用翻墙和VPN就能够流畅游戏。

系统设定

本作有着卡片收集以及培育等要素。游戏分为学园部分和战斗部分，在学园部分，女孩子们接受特训、触发事件。在战斗部分，玩家操作学园的学生，在3D空间展开战斗。游戏搭载了可以和全世界玩家进行实时战斗的“竞技”，可以运用在战斗中入手的素材制作和强化武器。游戏最大的卖点是一只手指就能实现操作的PuniCon（COLOPL独创的战斗系统），正是这个系统实现了动作游戏竖屏操作。

游戏将时间设定在公元2045年，地球上因为外来物种“伊洛斯”侵略，已经几乎没有人类存在，人类在宇宙（宇宙殖民地、月冠和火星共同体）建立新的居所，就读神树峰女子学园的少女和老师担任着星守者的工作，联同星之方舟保护这个星球。玩家要扮演神树峰女子学园的新进教师，目的是让学生们成为优秀星守者。

用普遍的眼光来看，这个故事设定很中二，用萌新的眼光来看，这个设定也并没有什么特色。总之是给玩家一个战斗的理由，至于为什么只有美少女才拥有与怪物战斗的力量，这都不重要了。本作设定上的特点在于玩家将处于老师的视角，通过对学生的指导、训练来提升学生的能力。游戏中亲密度的设定还能培养与学生的感情，不但学生的资料需要感情提升才能看到（包括兴趣爱好、食物好恶、身高体重等等），而且学生的故事也要随着亲密度提升才能解锁。

游戏除了特训或者事件能够增加亲密度之外，最大的特色就是独创的摸头系统。在面对女孩子时，可以用手摸头的形式与3D建模的女孩互动，被摸头的女孩子就会涨亲密度，并且随着亲密度高低作出各种反应。而如果玩家不好好摸头而用咸猪手乱碰女孩子的敏感的地方，那么女孩子可是会不开心的。COLOPL这个摸头互动的点子大约是从掌机游戏《Loveplus》里借鉴而来。互动元素虽然缩水（人家Loveplus还有无限接吻地狱的呢），但依然成为不少二次元游戏模仿的对象。

角色培养

从摸头系统可以看到，游戏在各方面着力围绕角色展开。本作没有像某些游戏那样以不断追加的美少女来维持玩家的活跃。一方面是3D建模比2D卡牌成本更高，不但要设计人物，还要设计动作与武器，会让游戏的体积越来越大。另一方面，不断追加人物也不利于游戏长线的发展。所以本作引入了纸娃娃系统，同一个人物会对应不同的“卡牌”，而这些卡牌其实是不同的衣装：分为校服、私服、运动服等等，在夏天的新活动里还推出了泳装。抽到卡牌之后，不仅仅是服装的改变，还会解锁对应女生的特有故事，同时女生的各项属性能力也会得到提升（上场时可以选择多张卡片）。需求说明的是，女生不同服装卡的经验都是分开计算的，也就是说玩家抽到某角色的稀有卡之后，还得手动练起来。

COLOPL这个卡牌系统确实不错，既让玩家有了持续抽卡的动力，又将游戏内角色限定在一个可控制的范围内，很好地培养了玩家对角色的爱。为了增强代入感，游戏将主题画面设定在教室场景之中。面对坐在各自座位上的女学生，听到“叮当”响起的上课钟声，敲醒上课途中打瞌睡的女生……很有做老师的感觉。面对那一排排的空座位，心中会油然升起去抽卡的冲动。

战斗系统

游戏的战斗系统同样围绕角色。每场战斗可以同时派三名角色上场。游戏将武

器系统与角色分开，武器需要通过收集素材单独打造，武器本身分为SABCD不同等级，不但基础属性不同，可强化的次数也不相同。除了打造之外也可以花钱抽。真正要培养一个超级角色，除了卡面好之外，还要打造一把强力武器，比起其他卡牌游戏算是花费双倍精力。

游戏战斗系统有一个动作游戏的外壳，拖动移动角色前进，点按发动攻击，一个手指就能搞定全场。但是本作战斗的核心并不是移动和攻击，而是如何按节奏打出最多的连击并发动技能。游戏依据不同的武器会有不同的点按时机，必须依据时间点按才能积累连击发动强力必杀，必杀是战斗的主要输出。面对Boss为了减少自身受到的伤害，往往是找机会不断空按通过必杀破敌。在这样的战斗节奏之下，与其说本作是一款动作游戏，不如说是点按节奏游戏。

游戏也提供了自动战斗，只不过自动战斗过程中角色不会释放技能，只有实力碾压或刷素材时才有点用，平时打关还得手动。游戏没有体力值的限制，理论上可以无限刷关，这全看玩家时间了。

总体上说，游戏的战斗环节没有多少特色，很多玩家继续游戏的动力不是战斗，而是如何收集心仪女生的各种活动卡。本作在日本一直保有人气，所以更新也很勤快。包括在《偶像大师》手游中取得成功的房间布置系统，本作也在新资料片中引入。为了挣钱买家具，玩家们又开始拼了。

相比日本的火爆，同公司出品、战斗方式很接近的《白猫计划》国服却在6月宣布停服。又一款日本国民级游戏在中国落幕，说明在动作手游的发展道路上，中国与日本也已经分道扬镳。中国已成虚拟键盘的海洋，而日本则是大量的〝白猫like〞游戏。两者并无高下之分，一定要说一个原因，无他，唯玩家手熟尔。



故事一开始就是〝解放涩谷〞



教室界面很有代入感


摸头系统很有爱，然而如果你摸奇怪的地方……



有爱角色卡收集成为支持玩家继续游戏的动力



读取界面的小漫画都挺有意思



武器研究与角色培养是分开的



游戏支持联机对战玩法多样



角色卡牌对应不同服装（换装过程是看不到的）

《率土之滨》策略游戏的继承者

文 | isblue



策略手游可算是策略页游的直接继承者。策略游戏是页游发展之初主要的游戏类型，以OGame、Travian等为代表。现在一线的策略手游，其游戏思路与策略页游是一脉相承的。国外催生出的是《部落战争》这样的名作，国内则以自己的方式发展，更偏爱战略类。想想那些《三国志》换皮页游都能小赚一笔，可见此类游戏还是有市场，也许是因为中国人有着更深的大一统情结吧。

由于策略游戏其实非常的硬核，所以它们早已不是页游主流，在手游当中也是小众的类型。表面上看起来策略游戏占用时间不多，正好消耗玩家的碎片时间，但实际上策略游戏无论是研究系统、搭配战法还是攻城略地，哪怕只是玩家之间互相缠斗，都是非常耗费时间与精力的。正所谓“与人斗其乐无穷”。策略游戏的魅力就在与人斗。即使正面战场PK打不过，也可以凌晨三点闹钟起来偷对方的资源点。可以袭扰游击，可以声东击西，只要在同一套规则之中，那么弱者也有机会扳倒强者。而如果加入了同盟，那策略游戏更成为吸时间的无底洞……好在策略游戏都会有一个“统一”的节点。这也是它吸引很多玩家的原因，统一全图的快感，也只有在策略游戏中才能体会到。

策略游戏哪家强?

手机端的策略游戏，大多是页游时代的继承，比如傲世堂的《攻城掠地》，腾讯的《七雄Q传》，心动游戏的《横扫千军》还找唐国强代言搞了一把鬼畜视频营销。网易的《率土之滨》虽然没有页游品牌的继承，但游戏中依然有许多网页策略游戏的基因。

首先要赞一下的是，网易并没有给本作塞入一大堆强化升级VIP，资源也无法直接用钱购买。在游戏中除了武将抽卡之外，几乎没有可以大量花钱的地方。即使玩家拥有强力武将，没有资源兵力也跟不上，靠强力课金一口气成为全服最强，在本作游戏中并不现实。这一点也体现了游戏的厚道之处。可以说，网易对策略游戏的定位还是比较清晰的，这是一种相对小众而耗费时间的游戏类型，玩家可能会花更长时间在游戏中，所以游戏本身要有深度，值得研究，游戏资源不能轻易得到，至于花钱——玩的时间越久就越有可能花钱。对于核心向的游戏就是如此。

考虑到手游的操作方式，《率土之滨》降低了游戏内政建设的复杂度。游戏主城直接以科技树的形式建设，并没有DIY的成分。游戏资源只有粮草、木材、铁矿、石材四种，城池也仅为周边八格，内政建设就是积累资源按部就班。

城外资源抢夺是游戏初期主要玩法。野外地块依资源的丰富程度分为不同的等级，从1到9级不等。玩家要依据自己的兵力一级一级打下来。攻下资源地块之后可以选择在其上屯田或练兵。当然，野外地块的占领并不是永无止境，而是受到声望的限制。同时玩家只能攻击相邻地块，这些限制都考验玩家战略观。由于游戏没有办法通过充值直接获取资源，所以如何抢占更多野外资源成为重中之重，战略要地的争夺是游戏中期的重点。



游戏选取了三国时代作为背景

武将系统

在游戏初期，武将的作用还没有那么明显。随着城市的扩张，就到了考虑武将组合的时候了。武将系统是游戏玩法的核心，也是游戏唯一可以通过花钱增强的地方（花钱抽将）。游戏的武将分为不同的阵营与星级，星级从一星到五星不等，理论上五星武将最强，而一星武将都是连名字都没有的炮灰。

武将兵种分为步兵、骑兵、弓兵三种，互相克制。武将五围包括攻击、防御、谋略、攻城、速度，除攻城之外都可以通过加点升级。游戏中武将积累经验可以升级，抽到相同的武将卡还可以让武将“进阶”（获得技能点）。同时当武将达到20级且技能达到10级，还可以消耗素材卡让武将“觉醒”。武将默认都自带一个技能，达到5级之后可以学习第二个技能，觉醒之后可以学习第三个技能。如果说武将五围是武将的基础属性，能够改变的空间不大，那么技能系统就是游戏中武将的“第二生命”。

在游戏中，玩家可以消耗武将卡研发技能。比如孔融的武将卡只有可怜的30防御，废卡一张。不过在游戏中我们可以通过“拆卡”将孔融的技能拆下来让高防御或高谋略的武将装上，就能让武将如虎添翼。高级技能当然要高级卡才能“拆”到，而一张普通卡通过技能搭配有时会有奇效。追求低消耗的肉盾部队、追求高攻击快速结束战斗的策略输出队，包括专门攻城的“拆迁队”……配合不同的需求，玩家可以在游戏中玩出各种花样。虽然游戏出阵武将有COST限制，但在高级战场上依然是五星武将的天下，而这也决定了游戏国战的最终走向。

结语

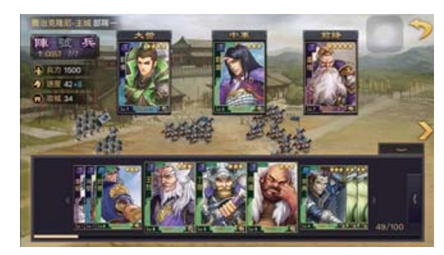
在手机端资源有限的情况下，《率土之滨》精简内政而把主要精力放在武将卡技能与兵种博弈上，算是游戏最值得研究之处。游戏虽然有动态战斗动画，但本质上依然是一个回合制的数值策略游戏（战报数据才是本体）。称号系统为游戏锦上添花。而对于休闲玩家来说，看看游戏中各三国名将的形象与技能，顺便种田也是乐趣之一。总体上《率土之滨》的游戏品质还是对得起它在苹果商店的畅销排名的。P



战略地图是斜45度的鸟瞰视角



游戏内政系统以科技树形式展示


出战队伍的搭配很有讲究，好的搭配可以让战力大增


虽有战斗画面，但本质上依然是看搭配拼数值



武将技能是游戏中最“烧钱”的地方



武将是战斗的核心



就算是同一个人物也会根据情况所属不同阵营而具有多张卡牌

《三国志曹操传OL》战棋手游，缅怀经典

文 | isblue



作品由来

当大家打开这款游戏看到熟悉的画面，听到熟悉的音乐，保证有无数回忆涌上心头。这个熟悉的标题《三国志曹操传》是无数人的童年，在那个游戏匮乏的时代，我们花在它身上的时间，也许远远超过了某些3A大作，而此后花在这部作品MOD上的时间，可能更是数不胜数。

除了大家熟悉的A KOU SHIBUSAWA PRODUCTION（襟川阳一的马甲）出现在开场画面之中，我们还看到了NEXON的商标，这也是本作韩国血统的由来。本作并非光荣嫡出，而是授权韩国NEXON旗下的子公司Thingsoft负责改编为手游（其代表作为FIFA Online 2等）。中国没有拿下这部作品授权，不由让人感慨。光荣的手游在中国一直没有上佳的表现，这也是光荣最终选择了韩国人的原因之一吧。意外的是，韩国也有“曹操传”粉丝，居然有公司对这个IP有兴趣。

本作最早于2015年底韩国G-Star游戏展上亮相并展开了第一次测试，当时就吸引了不少国人的注意。重制的画面精细了不少，人物形象也都进行了重新刻画。最让人感动的是，系列的经典玩法“回合战斗”也得到了保留。

在国内，无论是苹果商店还是在各大页游网站，我们常常能看到打着“曹操传”旗号的模仿作品，然而进入游戏之后都令人失望。这些仿品都只有“曹操传”的一个名，却丢掉了“曹操传”最核心的回合制战斗，即使有满屏的格子，背后也只是一堆数值对比的自动战斗。这些游戏对于“曹操传”爱好者来说不过是一次次的标题欺诈罢了。这次韩国的版本，至少在游戏内容上是值得老玩家期待的。

还原的单机模式

本作在开发之时就考虑到了老玩家的需求，游戏不但在战斗方式上尽量保留原作特色，在剧情内容上也下了一番功夫。从新手教学开始，游戏就围绕曹操展开剧情。许多细节都加以保留，连原作出阵前的议事堂等过场都忠实还原。在出阵前可以与武将对话了解敌我形势，对老玩家而言简直是“情怀炸裂”。

在6月的这次测试中，游戏除了剧情最长的曹操传之外，还追加了“关羽传”“张辽传”等武将外传，让玩家看到了作品的拓展性。游戏的基本雏形打好基础之后，只要战斗过程好玩，玩家愿意为追加的剧本付费，本作在战斗上也确实下了不少工夫。

游戏针对手游平台对操作界面进行了优化，原本PC上的右键菜单被排到界面右下角，分别是技能、道具、待机。英雄的移动与攻击直接点触屏幕完成。地形与兵种相克的影响直接在武将周围标注出来，一目了然。同时，游戏还为“存盘大法”党开设了一个功能，当玩家行动之后想要反悔，可以花费少量资源重置一个武将的行动，也可以花费更多的资源重置整个回合。本作以事实告诉玩家：在如今这个时代S/L大法也不是免费的了，想重来一回合？那就课金吧。

游戏在技能策略上也忠实还原了原作设定。打开曹操技能栏看到熟悉的“旋风”“小补给”很是让人感动。新作在武将职业上并没有墨守成规，对原作一些定位尴尬的武将作出了很多调整，比如曹仁、曹洪等。游戏在武将召唤系统上没有采用流行的课金抽卡，而

是使用“星盘”系统。不同阵营的角色通过星盘解锁，符合逻辑，同时也引导玩家完成任务推进剧情。这也是游戏厚道的体现。

游戏在细节上也做了很多工作。比如原作中的天气变化被保留下来。晴天会有耀眼的阳光照射下来，而雨天则是雷电交加，不再像原作那样缺乏表现力。除了天气之外，游戏的地形地貌、武将细节都得到加强。玩家可以拉大地图看到草木动物的细节。武将发动暴击时会出现特写，单挑场景也有更精彩的演出。游戏还为武将们搭载了语音（类似《三国志》系列的战场语音），虽然只是简单的话语，但增加了许多的临场感（只不过韩语的语音总归是有点听不惯）。

单机与网游的结合

上面说了那么多都是还原原作的设定，如果这就是游戏的全部，那这款游戏必然要亏本了，因为没有付费点。于是韩国人在尽量还原原作的基础上，又为游戏套上了战略手游常见的另一套系统，并把付费点设置在那套系统上，来构成游戏的全部。

本作依托三国背景加入中国地图，玩家在剧情过程中会占领各处州县，同时也会拥有自己的主城。玩家需要建设自己的主城，大抵就是页游中人们熟悉的钱、粮、兵等资源建设。同时在地图上会有其他玩家。玩家之间互有攻伐，攻城与守城是PK的主要玩法。同时，玩家也可以组成同盟，对当前地区的大城市发动攻击、争夺，就是国战。这套战争系统相信策略页游玩家都不陌生。而游戏的剧情模式、武将列传则更接近于游戏的“副本”，剧情模式并不影响玩家大地图的割据。不过系统也为攻城掠地的玩家提供了奖励，占据不同的城市会对玩家特定兵种增益加成，这样的加成有利于玩家攻略更难的副本。

游戏的付费点主要在战略系统上，而单机副本除了情怀之外，主要负责维持玩家的在线与活跃。出于这个考虑，游戏用体力系统（军粮）来限制玩家攻略副本的时间。以测试版本来说，玩家不课金，一天的军粮根本不够连续战斗所需。同时，玩家部队的强度也无法一次通关所有难度的副本。这时必须通过经营主城来提升部队能力。这样，玩家在战略地图与副本之间形成一个循环，这正是游戏想要的。

这个系统虽然会让免费玩家有些挫折，但比起许多只有“曹操传”之名的游戏来，还是诚意不少的。至少游戏是在了解老玩家需求的基础上做内容，本身还是有不少亮点的，甚至不比某些MOD差。

在这方面，本作值得国内很多游戏学习。天天“做IP卖情怀”的口号叫得响，也该想想情怀玩家到底为什么怀旧。别再停留于抄美术的山寨初级阶段了，也该“抄”点核心玩法，为玩家多提供一些真正的情怀吧。P



本作延续了《曹操传》的经典SRPG玩法，内容十分丰富

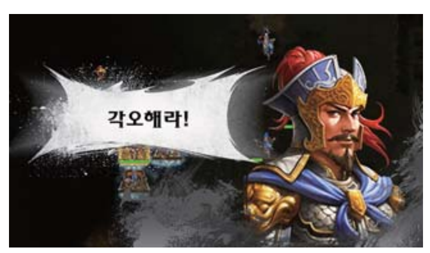


在3D化的大地图上攻城掠地


熟悉的战前整备画面，可以与武将谋士谈话


战前必备的配兵界面


技能道具在右下方，移动和攻击点触屏幕完成



武将暴击会有特写镜头与台词


放大地图可以看到各种建筑细节


通过星盘系统可以解锁武将

《御灵录》
现代阴阳师降妖物语

文 | horo-mini



《御灵录Otogi》是镜次元团队制作的以现代阴阳师社会为背景的一款卡牌手游，虽然起初被不少从《灵异阴阳录》培养起来的玩家认为是精神续作，但实际上并无太大联系，期待彩蛋和情怀的玩家们可以歇歇了。

这款游戏最大的两个亮点是漂亮的人设和大牌云集的声优。角色绘制的分工较为合理，主打画师之一的*zoff明显画男性好过女性，如果不是四星卡，*zoff负责的牛鬼御姐应该会相当冷门吧。而擅长萌系画风的木屋町负责的妖精女王泰坦妮亚是颜值和输出都非常有吸引力的合法萝莉，也是少数从《灵异阴阳录》续命过来的人气式神。在已经收集的式神槽可以查看相关画师、数值等级和式神背景，切换至3D模型通过触碰次数和方式的区别式神会出现不同的有趣反应，比较遗憾的是这部分的语音并没有中文翻译，并且有些卡面很萌的式神3D模型并不好看，比如留着吕布之血的金发双马尾吕姬。

游戏方式比较单一，不论是清杂兵还是关卡Boss，玩家所持有的式神队伍会自动攻击，发动特殊技能会使勾玉和符卡掉落概率上升。因为式神的分类仅为三种，而符卡升级对应的也就只有三种，不少式神跟日本神鬼传说联系并不大，尤其是像精灵美少女偶像团队ELF18这样的设定，让人无法不联想到岛国的某国民级少女天团。集齐18只很费时间，考虑到很可能全部是两星卡，想要早点升级过剧情的玩家大可不必耗在此处。限定副本和限定召唤是穷苦玩家不氪金养人气式神的重要活动。通过走剧情收集点数而免费召唤最多也就拿到三星卡，而战斗一旦卡住就无法累计召唤点数。

游戏的副本和活动都是卡牌游戏的那一套，缺乏多样性，相比之下，主线剧情充满了各种捏他，前几章最恶意满满的莫过于把日本历史上黑船事件的主角佩里总督塑造成了一个热爱美少女周边的死宅，不过就攻击力来讲练总督还是很有前途。主角和女一号“灵”的互动可看性不及男二的支线剧情，反倒是“灵”和男二的互动让人时不时想玩声优梗：《刀剑神域》男女主逆转，天然黑的户松遥和死傲娇的松冈祯丞。

总的来说，这款游戏对于画师控和声优控具有一定吸引力，主线剧情进展缓慢但也不算无趣。虽然定位是战斗育成型手游，但玩后来慢慢就变成了卡牌收集游戏。如果不是死忠粉，说不定当作文字冒险加收集类游戏反而更省心。



游戏中的“女一号”（如果有的话）



实在不想被这样吐槽




佩里总督被恶搞了



属性相克是日式手游中的常见设定

《智龙迷城》
终见天日的国服

文 | isblue



今年7月，由《智龙迷城》改编的同名电视动画在日本开播了，而国内由腾讯代理的手游在睽违四年之后也开启了不删档测试。与本作同一个时代的游戏已经在这四年时间里先后退出了中国市场，反而让这位前辈成为了“活得最久的日式手游”。那么，最后亮相的它又能活多久呢？

现在进入游戏，看到的是与葫芦娃联动的首充活动。《智龙迷城》与葫芦娃也算挺般配，估计这是项目组早就定下的联动方案，毕竟这样的联动没有时效性，可以应付无论什么时候的上线节点。然而在这个中国式的活动之外，我们感受到的依然满满的日式手游风格——而且是上一个世代的风格。

手游发展几年，在细节上的积累改善其实很多，四年之后再拿起《智龙迷城》来玩，就能感受到这点。比如玩家升级体力累积的设定，现在已成为不少游戏的标配。《智龙迷城》虽然领取奖励时体力可以累积，但玩家升级体力依然不累积。还有比如邮件系统，好友体力是可以一键领取了，但其他奖励并不能一键领取，得一个一个点击。还有像关卡奖励没有自动发放而要玩家手动去领，过关的钻石奖励也非常少等等。包括游戏的画面风格及特效，用现在的眼光来看都算不上精致。

转珠三消玩法不是新鲜玩意。最讽刺的是，后来抄《智龙迷城》玩法的国产手游至今几乎都死了。与其说《智龙迷城》正版一出谁与争锋，不如说《智龙迷城》现在是孤家寡人连唱个对台戏的角色都找不到。甚至有不知名的媒体将《智龙迷城》与《怪物弹珠》混为一谈，在报道中把两者说成是一个游戏的不同版本。只看游戏截图的话，《智龙迷城》的画风与UI确实很像《怪物弹珠》。在画风与卡牌养成这套系统上，后者当年确实多有借鉴。后者最终在日本成功取代《智龙迷城》的位置，重要原因在于它有自己的玩法，最终它用玩法征服了日本玩家。两个游戏的玩家人群其实是重叠的，日本市场上的其他游戏也大多是“智龙like”或“弹珠like”，证明了玩法对日本玩家的巨大影响。然而在中国，想用“玩法系统”统治市场是很难的。日式游戏在这方面无法成功，原因就是中国玩家群体太庞大，很难用某一种玩法统治玩家。

就以《智龙迷城》的转珠玩法为例。这种三消转珠确实比传统三消更有趣，辅以RPG养成可以粘住玩家。但中国玩家普遍习惯了《开心消消乐》式的传统三消，初玩《智龙迷城》时很容易忘记去转珠。只是发现打了一段时间就卡关打不下去。挫折感加上不习惯的玩法就会让用户流失。《智龙迷城》及其模仿者一直没有在中国培养出足够大的转珠玩家群体，所以《智龙迷城》的失败是可以预见的，即使腾讯的项目组挣扎着将其推迟了四年。


游戏美工和界面都很复古——本来就是五年前的游戏了



玩了《智龙迷城》至少知道了许多日式游戏界面风格的来历，原来都是抄的


转珠玩法并没有在中国流行开来


在这个西方龙和世界里，也加入了诸葛亮之类的东方角色

带点成就感的三消游戏 为中度玩家定制

文 | isblue



几月不见，又可以推几个三消游戏给大家分享了。

三消游戏发展到现在，单纯的消除与过关休闲玩法并不能满足“中度玩家”的需求了。所谓中度玩家指的是那些曾经的核心玩家。由于生活节奏的改变，他们的休闲时间碎片化，只能在工作的间隙或是上下班途中才有时间玩几把游戏。但这些玩家又与普通的休闲玩家不同，他们对游戏有自己的认识，有丰富的游戏经验，对他们而言，《开心消消乐》那样永无止境的爬藤游戏是很无聊的。游戏目标模糊、没有即时的反馈机制、缺少养成元素——这些休闲玩家习以为常的设定，在中度玩家眼中是难以接受的。

我们常常听到这样的段子，某男友打了一晚的DOTA2，走出房间看到女友玩了一晚上“消消乐”或“糖果传奇”，会露出疑惑的表情说“这么无聊的游戏你居然能玩一个晚上”，其实在女友的脸上写着同样的疑问。核心玩家与休闲玩家之间的需求是大不相同的，所以当核心玩家变成了没有时间玩游戏的中度玩家时，想让他对“消消乐”这类游戏感兴趣，就必须要对游戏作出改造，我们姑且可以称之为“带点成就感的三消”。

此类游戏的代表有《英雄纹章》《呆萌小怪物》《骑士故事》等，此前都已介绍过了，今天就来一波新介绍。

僵尸任务（MISSION Z）

游戏由法国工作室Bulkypix打造，不过背景设定在美国纽约，可以看作是一款“欧洲人眼里的美国”游戏，说实在的，中国人眼里的美国也跟法国人差不到哪里去，所以玩起来反而有种“地道美国味”的感觉，至于现实的美国到底什么样，其实不重要。

游戏乍看之下并不精致，透着一股类似《植物大战僵尸》的街头搞怪味道。街道上涂抹着各种彩色涂鸦，人物胡子拉渣，透着一股脏兮兮的感觉，就像是别国的移民后裔。人物即使全身西装革履，裤脚上也粘着油污。游戏角色变成僵尸之后，整个头颅都变大了好几倍，占据人体四分之一的比例。整个游戏屏幕上的人，最显眼的就是大脑袋——以及手里的枪。

枪和车好像就是世界人民对美国旧街区的印象：他们住在满是涂鸦的栅栏围起来的院子里，吃着快餐食物，开着二手车四处逛荡——然后变成了僵尸，于是主角要拿起家里的枪奋勇抗击闯到家里来的僵尸。从游戏世界的角度来看，美国没有枪支管制很有必要，要不然僵尸来了可怎么办？

当然还有车。就像GTA的关键词是枪和车一样，在这样的休闲游戏里也是如此。本作体力设置很特别，与玩家的交通工具直接相关。越好的车消耗的油料越多，但油料恢复也会更快（所谓的加油量）。最终的结果就是玩家的交通工具越好，就能连战越久。所以在枪之外，玩家需要优先升级的就是车。有枪有车，你就是一个美国人了，很简单吧。

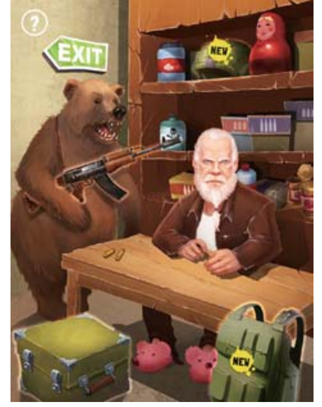
游戏的关卡很传统，就是地图上一格接一格的过关。玩家需要在指定回合数之内通关，根据过关的成绩取得不同的星级奖励。偶尔会遇到强力的Boss，也会遇到大量的金钱奖励关卡。僵尸攻击有倒记时间，我们要做的是通过三消进行最大输出。游戏



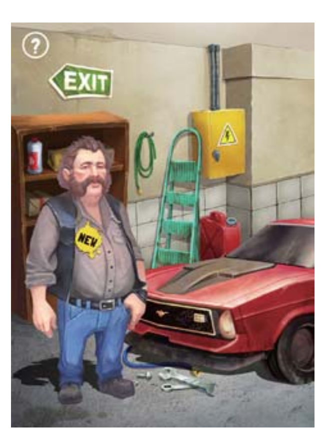
这是主角的家园，为抵挡僵尸拿起手中枪



游戏三消面板不大，平衡性不算好



为什么武器店里有熊出没？



车是美国人的符号，而油是车的生命

三消盘面的元素分为防御、加血、金币与攻击等几类，并且拥有简单的转化公式（比如四个以上弹药会合出一个炸弹）。游戏三消节奏与传统三消有所不同，需要我们用一段时间去熟悉。熟悉之后大家就会发现，这游戏完全没有平衡性可言。玩家要思考的只有一条：如何把自己枪管子里的子弹全都射出去，射出去了，这一关就算通过了。作为一个“美国人”要啥平衡性？

不过这时问题就来了，没有平衡性的游戏，很快就会遇到瓶颈打不下去。而这个瓶颈就是钱。游戏除了首次通关给的奖励比较丰富之外，平时刷旧关卡的金币奖励非常有限，而后期无论是枪还是车都是很贵的。本作算是告诉了玩家光有枪和车只能做个混混，想做个体面的美国人还得有钱。于是一个个充值宝箱就从屏幕里跳出来了。只不过，想到这些钱全都充到法国工作室腰包里去，总感觉怪怪的。

总体上说，本作就是一款简单粗暴的消费品，就像大街上的洋快餐一样，吃一下也没什么不好，不过把这快餐当成是真正的洋文化就不好了，它不过是一个戏谑的符号而已。游戏除了平衡性上的一些问题之外，作为休闲小品还是合格的。退一步说，平衡性不好也是有优点的，那就是当我们玩不下去的时候，可以毫不犹豫地把它给删除，去寻找新的游戏来玩。

农场小镇：收获（Farmville Harvest Swap）

Farmville算是Zynga有名的社交游戏品牌，类似于《全民小镇》之于腾讯。让手中品牌衍生出不同游戏也是社交厂商常做的事情，这才是资源利用最大化的要义。

游戏的素材，包括人物形象和各种水果蔬菜都来自于原先游戏，卡通风格浓郁。游戏关卡是传统的递进式，不过在通关方式上游戏围绕着农场做了不少的小创意，让玩家不单单只看到水果蔬菜，还能在游戏中体会到“收获”的乐趣。比如游戏通过连线同种水果到箱子里的方式来表达收获的概念，很符合农场游戏的主题。在此后的关卡中，还加入了洒水、喂草料等过关内容，丰富游戏的同时，也是紧紧围绕农场主题，不是为三消而三消，这可以说是游戏最大的特点。

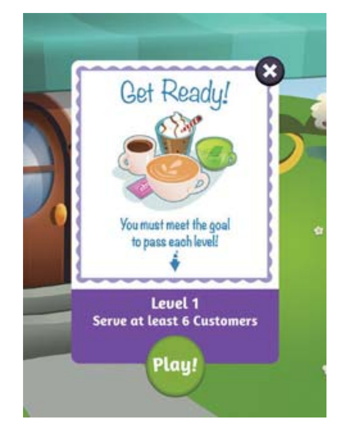
游戏在音乐画面上虽然四平八稳，但游戏内容上还算丰富。每过一个大关也会切入到新的场景，连消手感也不错。可惜的是iOS版游戏对国内的社交支持非常有限，国内的玩家只能自娱自乐了。


游戏人物都是美式卡通风格


这一关的剧情是救火


消除水滴扑灭大火


关卡是三消游戏传统的层层递进形式



游戏从玩家开办一家咖啡店开始



画面非常简约，满足客人的点单吧



开过咖啡店之后要挑战寿司店



开中餐馆的时候居然是让人“洗碗”！

闪电咖啡师（Barista Blitz）

这个游戏的游戏内容很简单，规则很好上手，但它的风格却是让人欲罢不能，是我很喜欢的类型。清新、轻度、卡通而不油腻不烂俗，按曾经流行过的说法就是游戏透露着一种“小布尔乔亚情调”。

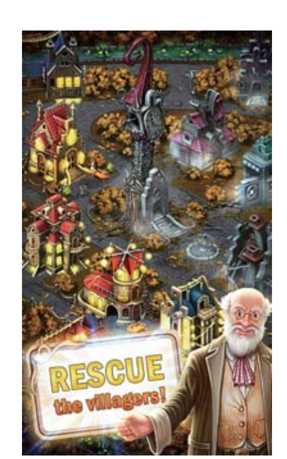
游戏的主体内容与市面上常见的消除游戏并无二致，给一个简单的介绍之后就一关一关地前进。在本作中，游戏背景是玩家新开了一家咖啡馆，要通过消除合并满足络绎不绝客人的需求，达到指定任务即可通关。客人们来到咖啡馆为的是来杯咖啡加点心小憩片刻，而玩家要做的就是把盘面上的原料“合”成一杯杯的咖啡。游戏对原料进行了简单的分类，比如三颗咖啡豆合成一杯咖啡，三块冰块会合成一杯冰饮，以此类推。不同的原料通过不同数量的组合还能合成不同规格的饮品或点心，只有合成客人需要的点心才能卖出。比如四颗咖啡豆直接能合成二阶咖啡，但如果是一阶咖啡，则需要三杯一阶咖啡才能合成一杯二阶咖啡。所以在游戏中如何最有效率地完成客人点单就成为关键，也是得高分的重要保证。

游戏流程不短，让人惊喜的是它提供的不仅仅是成为一名咖啡师的机会。随着关卡进行，玩家还会来到日本成为寿司师父，接着来到中国成为大厨——准确点说是成为洗碗工了。面对游戏中一堆餐具和杯具，我是深表不满的。别人家明明是提供食物饮品，怎么到中国主题变成洗盘子了？这实在有点夸张。后来想想，大约是中国的食谱系统太复杂，实在没办法用简单的规律来归纳，总不能三盘鱼香肉丝合成一盘宫保鸡丁？结果只能让玩家洗盘子，老外也只能放弃了吧。

除了在中国关卡让玩家洗盘子这点之外，本作无论是风格上还是玩法细节上确实不错，值得消除游戏玩家一试。

钟表匠（Clockmaker – Amazing Match 3 Puzzle）

我得承认，在开始本游戏时，我直接跳过了可有可无的英文剧情就开打了，毕竟这游戏就是最传统的三消。连游戏自己都



这位老爷爷就是引导我们的老表匠了



游戏元素很精致



收集道具解锁新的房间



游戏帮助系统打包在一起

把新手教学打包完事（所有相关说明打包在一个界面中，点击相关内容会有相应的视频与说明），设计如此草草的游戏想也没什么可玩的。结果我错了，这款游戏在我手机上一直呆到了现在。

首先游戏的画面是很精致的（导致载入时间有点长），无论是三消的各种颜色的宝石，还是阻碍消除的各类小齿轮都很精致，让人想到钟表匠的匠人精神。可惜游戏主题并不是制作或修理钟表，而是带点鬼屋冒险主题。玩家要探险地图上不同的房屋，通过关卡来收集其中的道具，集齐一定数量的道具后就能解锁下一座建筑。到后来，屋子需要两到三次道具收集才能完全解锁，所需道具需要从不同的屋子中获取。这种非线性的关卡设计是本作最大的特色。它让三消游戏摆脱了传统的无尽线性关卡爬坡形式，让玩家的选择变得丰富起来。某一个关卡过不去？并不用气馁郁闷，换一个心情，换一间屋子，换一个关卡去打就行了。回过头来有时突然就柳暗花明了。

现在也明白为什么游戏没有做传统的新手引导，而是做了一个打包的帮助指引。这是因为本作关卡是非线性的随机刷图。制作方也不知道玩家下一关会遇到什么困难，所以只能做一个打包的指南，玩家遇到什么就跳出相关演示，让玩家自己去摸索去吧。

游戏的关卡（房屋）虽然一个屏幕就能显示完整，但实际流程比想象中长得多。随着关卡难度不断升高，游戏中区区5点体力显得捉襟见肘，而且60分钟的冷却回复时间也让免费玩家等得心焦。游戏支持离线游玩，但有时候会莫名回档。也许回档是为了防止玩家利用系统时间无限刷关，可是千辛万苦打过去的关卡却因为回档而需要重打，无论谁的心情都是崩溃的。本作最终让我放弃的重要原因就是它的谜之回档，这个设定实在有点因小失大。

总体而言，本作还是一款值得推荐的三消游戏，画面精致，节奏轻松，没有花哨的系统，摆脱了三消游戏常见的卡通糖果萌宠主题，休闲时拿来玩玩还是可以的。像这样的游戏是值得在你的手机中呆上一年半载的。

公主与女王（Hello Kitty ）

最后介绍的一款消除游戏有着鼎鼎大名的代言人——Hello Kitty。

游戏内容其实是一个类似2048的数字连连看消除游戏，不过在数字消除细节上略有不同。在游戏版面上会出现大小不同的数字，把相同数字连到一起就会出现+1的数字（当然，同时连接多个相同数字就可以直接出现+2甚至+3的数字），多重消除时还会触发技能消除版面上多余的数字（比如消除十字方向的多余数字，消除屏幕上某一种数字等等）。

游戏当中最有存在感的当属Kitty公主与王子，玩家的目标就是让公主与王子走到一起，延续皇室的血统。Kitty公主与相同数字结合就能晋升等级，6级之后成为女王，而王子需要用两个相同数字不断结合才能产生。面对（数字）高高在上的公主，王子只有一步一步地提升自己的数字才能让自己“配得上”公主，只有当王子角标的数字与公主相同之后，王子和公主才能走到一起，延续皇帝的血脉（同时清屏）。

游戏目标很简单，就是通过不断的数字消除将皇室一直延续下去，通过玩家的操作，你家的公主能够延续到第几代呢？除了单局游戏的挑战之外，游戏也为玩家准备了不少成就用以解锁，多以游戏内的各种装扮为主，总体耐玩度得到了不小的提升。

总体来说，作为休闲游戏本作是名副其实的。轻度休闲与粉色系的场景，都能吸引女性玩家的驻足。相比同类玩法的游戏，正版授权的Hello Kitty号召力自是毋庸置疑的。最后在此顺手推一下另一款Kitty猫的三消游戏《Hello Kitty快乐消》——也是很不错的休闲游戏。不得不说Kitty猫的娘家Sanrio还是很会挑游戏的。



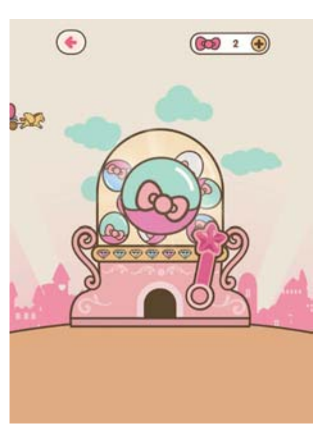
王子的成长路漫漫



Hello Kitty 这个形象名声响当当



通过合并数字提升公主的等级吧

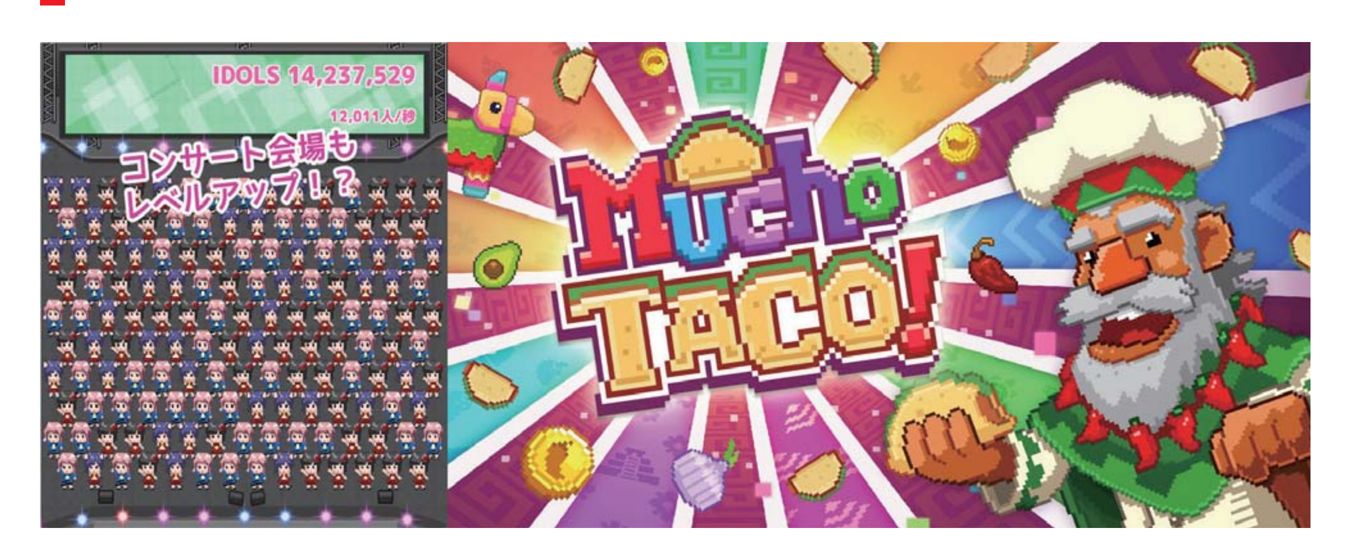

休闲游戏里也有“抽扭蛋”



你的皇室能延续几个世代呢？

偶像与卷饼
放置游戏二三谈

文 | 一丝blue



最近玩了两个比较特别的放置游戏，和我对传统放置游戏的印象不大一样。这些放置游戏数值系统就是同一套，但令我意外的是，只要用心，就算是同一套数值系统也可以玩出各式花样，让人感觉放置游戏也没有想象中的那么贫乏无趣。

百万级偶像养成计划

第一个游戏叫《百万级偶像养成计划》，由一个未闻其名的日本工作室Nobollel开发。游戏名字听起来霸气外露一副国民级作品的派头，但实际点进游戏里却傻了。双目所及，只见一片方块像素。

心怀着类似《偶像大师》或LoveLive之类期待，想看美少女小姐姐们唱歌跳舞的同学们，还是把游戏删除了吧。游戏里既没有可以舔的美少女，也没有动听迷人的唱曲。有的只是一群像素级的小人和像素级的观众还有像素级的舞台（80MB的容量挺对不起这个画面的）。从游戏容量来看，这游戏也不是为了节省空间而做像素，要的就是这个调调。

游戏的主题倒是和"百万偶像"很贴合。一开始，零星的偶像们在小小的舞台上面对稀疏的观众。玩家首先要做的就是活跃舞台气氛，活跃方式就是不断点击屏幕。随着玩家的应援，粉丝源源不断的增加，更多灰姑娘也加入进来。

为了提升偶像人气，我们需要对偶像进行更多的投资（升



游戏一开始就告诉我们它的本质


偶像可以升级，解锁资料与技能


游戏中的荧光棒就是玩家的"托"


不断加入偶像提升自己团队的实力




滑动做卷饼，而不是点击



完成帮大厨制作200个卷饼的任务吧



玩家需要开启一家又一家的卷饼店

级），给偶像穿衣打扮（装备），最后让偶像觉醒萌系技能，大把大把地捕获粉丝的心。然后我们就能招募更多偶像，直至扩展舞台，从地下偶像走上武道馆开演唱会不是梦。

这么看起来，这游戏都是很正经的偶像育成，说好的挂机呢？其实游戏在玩家搭好舞台收编好偶像之后，就是漫长的挂机时间了。这时玩家要雇一帮“托”代替玩家的手指为偶像们挥舞荧光棒助威，然后玩家就可以下线干别的去了，到时候来收编新偶像就行了。不过玩家的托（自动维持舞台热度的荧光棒）只能维持最多8小时，比起传统的放置游戏，本作需要玩家时时上来“补充厨力”，要不然偶像们就怠工了。

在玩家亲自督阵的时候，偶尔会发生点随机事件增加偶像数量，事件归纳起来就是“看广告送偶像”。此外当玩家疯狂点击屏幕时游戏也会让偶像们进入“高潮模式”大量提升数值。在这个游戏里没有出现“钱”的概念（跟有爱的偶像谈钱多么伤感情），屏幕上不断跳动的是偶像人数。正如游戏开场介绍中所说的“在这个舞台，不比唱功，只比人数”。

面对屏幕上千亿级别的天文数字，有时会突然让人有种看破世事的感觉。看那些翩翩起舞的像素人偶，仿佛这就是当今偶像团体的本质。我们不再知道她们是谁，她们变成了一种符号，而我们只是机械地挥舞荧光棒，舞台上各取所需，舞台下各自安歇。当有朝一日我们完成了“百万偶像计划”，是不是也就“退团”了呢？

好多墨西哥卷

另一个放置游戏叫《好多墨西哥卷》（Mucho Taco），由加拿大的Noodlecake发行。不要被那不明觉厉的名字给唬住，这其实就是大家常在肯德基里吃到过的墨西哥鸡肉卷——当然现在肯德基已经没有墨西哥鸡肉卷了，大概因为这货与真正的墨西哥卷差别太大了。

游戏以像素风格为卖点，似乎不这么做就不足以彰显独立开发者的身份。游戏在一片“世界人民期待墨西哥卷拯救肠胃”的呼声中开始。玩家要做的就是在不同的街市开设一家又一家的摊位贩卖墨西哥卷。

首先是制作环节，选好配料之后，玩家要做的只有一件事，把放好配料的饼卷起来。随着玩家的手指在屏幕上飞快划过，制作卷饼的速度也由×1向×2、×3发展，到最后会开启狂欢模式。带着墨西哥特色的“皮纳塔”出现在屏幕上，打碎它就能取得奖励。在更高阶的狂欢中还会出现墨西哥彩罐，都是在墨西哥节日中常常能够见到的物品。


正宗墨西哥卷饼就是这个样子的

只是依靠玩家双手是无法将卷饼事业发扬光大的。这时就需要雇佣大厨。玩家开的每一家分店都会有对应的大厨，他们会在开店时间内制作卷饼直到打烊。每过一晚都需要玩家手动“开店”，店铺才会再次开启。大厨自身拥有快乐度。只有大厨快乐，做出来的卷饼才会充满正能量，如若不然美食也会变苦涩。所以当大厨不快乐时，卷饼产量会大幅下滑，利润自然可怜。这时就只有用道具来激励大厨了，让大厨为卷饼事业奉献此生。

游戏的店铺从最简陋的路边摊到高级餐厅一路升级，越后期的餐馆想开起来越花钱。想让卷饼美味广为流传，就要努力运营店铺赚钱。游戏对挂机同样做出了限制，就是上述的“打烊时间”。店铺都有自己的运营时间，时间一到就关门。玩家一天不上线，所有店铺都关门，自然没有收入了。想要解锁更多店铺，玩家就要不断上线操作。

结语

从放置卷饼到培养偶像，放置游戏的题材原来可以这样宽广。大家用的数据模型并没有变化，就是“上线做乘法、下线做加法”，但通过合理的设计，却可以做出题材截然不同又有趣的作品。再看看国内的放置游戏，尤其是H5领域，自从《愚公移山》《传奇世界H5》等作品火起来之后，就是一波又一波的换皮抄袭作，丝毫看不到游戏内容上更多的建树。

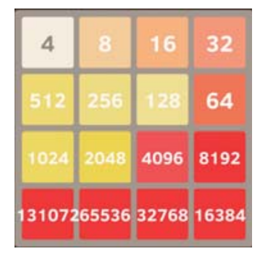
一种游戏类型，数值系统终究只是工具，如何将一套数值合理套入一个模型让玩家玩得高兴，正是游戏设计师要做的事，国外的这些小众作品不能说大热，但制作人用别人的数值系统做了至少算有趣、有特色的作品。相比之下国内的放置跟风作品还是缺乏身为一款游戏应有的气质。P

数字游戏新天地
2048大盘点

文 | 摩卡



2048这款游戏，许多手游玩家估计都玩过，因其规则简单容易上手且具有一定的可玩性而风靡一时，但再好的游戏玩久了也会腻，不过好在标准2048的源代码是公开的，利用其游戏机理和玩法的“变种”游戏很多，以下就逐类盘点一下。



这是标准2048理论上的最高值

数字替换类

这种“变种”最简单，找个什么东西把2、4、8、16这些数字替换一下就行了。当然，换的东西也必须有一定的认知度，因为2+2=4、4+4=8，这是理所当然的。你如果把2替换成甲、4替换成乙，这样两个甲变成乙两个乙变成丙，玩家也很容易接受。换成斗兽棋的“象狮虎豹狼狗猫鼠”，大概也可以，但是要换成“氢氦锂铍硼碳氮氧氟氖”，这个难度就有点儿大，虽然元素周期表上中学时都学过，但离了学校谁还记这个，更何况其中的气体名字相像度挺高，满屏看着估计眼晕的很。

理论就说到这里，下面介绍几款还不错的替换类2048给大家。

◆2048后宫版

后宫版，就是用后宫妃子的名号替代了数字。因为以《甄嬛传》为代表的宫斗剧的普及，如今大家对后宫妃子的名号都有了相当的了解。不过必须强调的是“皇后、皇贵妃、贵妃、妃、嫔、贵人、答应、常在”这个只是清宫妃子的名号，别的朝代可和这个大不一样。比如武则天成为皇后之前，曾经是武才人或武昭仪，才人和昭仪就是妃子的名号，用这套体系做的后宫版，认知程度就要比清宫版差多了。

◆2048恋爱了

这是个多合一游戏，包含经典模式、学霸模式、恋爱模式和朝代模式。

经典模式无需多说，学霸模式是从幼儿园小班一直到博士后，朝代模式就是经典的夏商周，恋爱模式还算有些意思，很适合玩家中的“单身狗”来玩玩。

从单身到搭讪到约会，最后到订婚结婚（结婚对应的正是数字2048），看起来还比较和谐，至少不是“先上床后恋爱”这种奇怪的调调。

◆Advanced 2048

上面说的都是以文字替换数字的，但是替换数字的并不一定是文字，也可以是……比如运算符号。Advanced 2048里随机产生的除了数字2和4以外，还有×2、÷2，×2碰到2就变成了4，碰到128就是256……

加入×2、÷2，让游戏增加了不少变数，假设我们以合出2048为游戏的最终目标，从合出1024到出2048，实际上还有挺



如今的2048，都是一个游戏，多种模式体验



这个2048或许比较适合单身人士吧



进化Go的画风很讨人喜欢

长的一段距离，这个时候有个×2，1024直接就变成2048了。当然×2碰到×2，可以变成×4，标准的2048中，合出2048时的游戏得分，大概是20000出头，在Advanced 2048里，10000甚至更少的分数，就能合出2048。

◆进化Go（Big Bang）

这是本次重点介绍的游戏之一，玩法依旧是2048的玩法，画面风格不错。看名字就该知道突出的是进化主题，由软体时代、甲壳时代开始进化到两栖时代再到恐龙时代再到人猿时代再到石器时代，接着是古埃及时代罗马时代，当然，这个有些无厘头的进化史都是靠图形表示的。

实际上，比起用汉字或者符号替代数字的，用图形替代数字的2048更多，包罗万象什么样的都有，有用人物头像的，有用动物头像的，不一而足，不过多半都没有什么技术含量，仅仅是简单的替换而已。

版图扩大类

不知道大家有没有想过，2048为什么叫做2048而不是4096或者1024呢？

标准版的2048的版图是4×4的，按照2048的规则，版图中能合出的最大数字为131072（2的17次方），但这只是理论上的数值（具体如何得出这个结论本文不多说了，那是一篇正经的论文），实际上很难达到（不但要求玩家一步也不能错，还要求游戏每次随机出现的数字都是4）。大家只要看看这个理论图，就可以明白，2048所处的位置，正是一个难度的坎儿，正常的玩家只要多晚上几把，仔细寻找这个游戏的规律，合出2048基本不是问题，但要合出4096，就没那么轻松了。



2048朝代版，是较早出现的变体，5×5更能表达游戏的内容



版图扩大到7×7，胡乱拨拉也不会马上Game Over

当然，以上结论只是针对4×4的游戏版图，如果是5×5，情况会大不相同，那么，扩大版图到底带来什么样的变化呢？首先是Game Over不那么容易了，这很容易理解，要是版图是100×100，就算完全瞎玩，要“死”也且呢。其次是达成目标变得困难了，因为版图扩大了，要求合出的数字自然也就变大了。

◆2048朝代版

5×5的2048中，知名度最高的大概就是2048朝代版了，以中国历史上的朝代来替代数字，比如说夏替代2、商替代4、周替代8这样。

2048朝代版也有4×4版图的，但没有5×5的可玩度高。道理很简单，按照2048游戏的规则和朝代的排序（夏、商、周、春秋、战国、秦、汉、三国、晋、南北朝、隋、唐、五代十国、宋、元、明、清），2048对应的是隋朝，就算拼到4096也不过是唐而已，所以必须扩大版图降低难度，同时朝代序列里还要去掉几个不重要的才行。

版图变异类

前文已经说到了版图扩大类，但这种对标准2048的改造方式局限很大，市面上能见到的2048游戏基本都是4×4或5×5的，也正说明了这一点。版图再扩大的话，游戏过程将变得冗长且乏味，可玩度大大降低。

版图不能再变大，还能有什么招？有的，那就是变更版图的形状。标准2048的版图都是正方形，那么变成三角形、六边形如何？

◆三角形的2048（Triangular 2048）

游戏的版图是三角形，金字塔形状共分4层，1、3、5、7排列，也是16个格子，同4×4的方形2048是一样的。

这游戏名字里带着2048，玩法也脱胎于2048，但是和标准的2048玩起来感觉差很多。标准2048滑动屏幕的方向有4个——上下左右，而Triangular 2048滑动的方向却有6个，分别是左上、上、右上、右下、下、左下，可玩性提升了不少。

◆六边形的2048（Hexic 2048）

游戏的版图是六边形，与标准的2048相比，Hexic 2048与Triangular 2048的相似度更高，主要是因为屏幕滑动也是六个方向，也是上、上、右上、右下、下、左下。

总体来说，Hexic 2048比标准2048的难度要低一些，道理很简单，如果你是战棋游戏爱好者，就该知道六角形战斗系统，六个方向都可以攻击到你，对于2048类游戏，能接触到就意味



Double2048，两边要一起操作　　一边填满游戏就结束



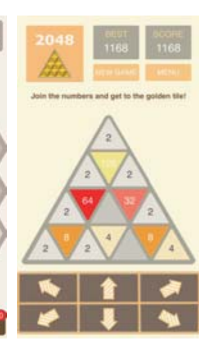
共用一个格子的Cross 2048



共用四个格子的Cross 2048



六边形版2048，难度相对比较低



三角形版2048，有六个移动方向

的最大拓展是将2048游戏规则的图板变成不规则的，这个改变让游戏的可玩性和耐玩度都大大增加，也为2048的核心玩法能够加入到其他游戏中做了个好的范例。

◆3D版2048

平面玩过了就向立体发展，2D搞定了就想上3D，很多游戏都是如此，上文提到的俄罗斯方块也有3D版，2048有3D版也就不足为奇了。

3D版2048采用的是透视图模式显示，可以通过快捷键查看每一层的数字的情况，操作起来还算方便，只是要想得高分，真还需要好好适应一下才行。

◆2048俄罗斯（Tetris2048）

这款游戏是2048与俄罗斯方块的合体，数字从版图上放掉落，相同的碰到一起就合成更大的数字，如果靠近的位置正好有相同的大数字，还能起连锁反应。现在的玩家，对俄罗斯方块这样的游戏，大多是缅怀一下，不会真的去玩了，不过这款2048俄罗斯，还是可以去玩一下的。

其他

以下说的是在标准2048上功能上进行的一些小改进，首先是Auto版，就是增加了一个电脑自动玩的功能，建议大家都看看，哪怕你能轻松搞出2048拼拼能出4096，也值得看一看，电脑的玩法和人类玩家的区别，还真是很大呢。

标准的2048，因为无需联网，所以很适合在跑路时候玩，但在公汽上玩着玩着，一个刹车，可能一盘游戏就“万劫不复”了，相信不少玩家都有这样的郁闷体验，所以增加个悔棋（Undo）功能是很有必要的，当然无限Undo就没意思了。

还有游戏提供“随机清除小数字块”的功能，这个实际上的作用，还要强过Undo一次。

还有可存盘版的2048，存盘功能对于2048来说，重要性并不大，聊胜于无吧。P

着可以数字合并，六个方向合并总比四个方向合并机会多些。

正方形也好，等边三角形也好，正六边形也好，都是规则形状，形状规则就意味着会有固定的规律可循，为了增加游戏的难度和趣味性，只好把版图变成不规则形状。此类游戏以此前介绍过的2048全民关卡为代表，但其实他已经不是真正意义上的2048游戏，只是借用了游戏的核心玩法，此类游戏将在下一章节介绍。

实际上，在2048游戏版图形状上做文章，还有一个路子，那就是一个4×4不够，就来两个：

◆Double 2048

这款游戏里，两个4×4并排放，玩家的操作，对两4×4里的数字都有效，所以玩家必须通盘考虑，因为任意一个4×4被填满，游戏就失败了。

◆Cross 2048

cross有时“十字”和“交错”的意思，这里用的是第二个含义，两个4×4并非并排放，而是采用叠压的方法，两个4×4有共同的部分，根据放的方式，可能是只有一个格子共通，也可能是有4个格子共通。共通格子里的数字，被两个4×4共用，所以移动和消除时，也需要通盘考虑，不能顾此失彼。

创意嫁接类

核心玩法是一款游戏的灵魂所在，一个简单的创意，就会让游戏变得与众不同，那两个有趣的创意碰到一起呢？比如说2048和Flappy bird……

◆Flappy 2048

飞翔的不是小鸟，而是数字，最开始是1，飞呀飞呀遇到了数字墙，只能从墙上数字1处通过，通过了以后就变成了2，再过一道墙就现成了4，然后是8、16……

说实话，Flappy bird已经让某些玩家抓狂了，这个Flappy 2048更是有过之而无不及。不过你必须承认，这是Flappy bird和2048两个游戏创意的有趣的结合。

◆2048全民关卡

这款游戏此前大软有文章介绍过，这就是一款2048版的《开心消消乐》或者说是《开心消消乐》版的2048，这款游戏


场景是不是很面熟，想起来自己玩俄罗斯方块的情景了吧



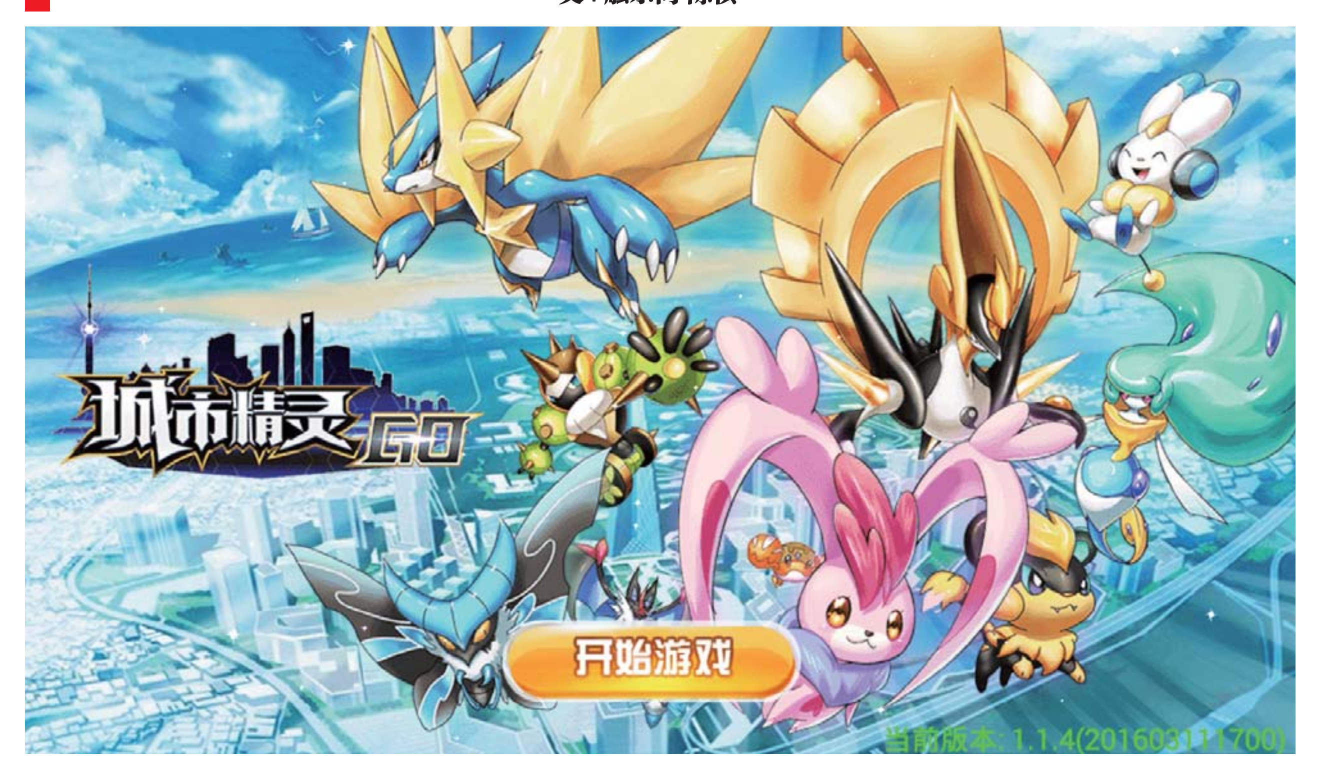
这就是2048和《开心消消乐》的合体



真3D版2048，并不是只有3D效果的平面版

《城市精灵GO》
《Pokémon Go》的“致敬”者和它们的玩家

文 | 触乐网 陈祺



又一个进群请求，管理员Eiddiw按下了同意键。

“这是《Pokémon GO》的群吗？”新人补了个表情，是一只皮卡丘外形的暴漫脸。

“各位刚进群的萌新，这里是城市精灵，不是Pokemon Go，两者完全是不同的游戏。”Eiddiw这两天一直在重复这段话。就在上周，《Pokémon GO》悄然现身，登陆澳大利亚、新西兰区App Store开始测试。粉丝得知消息，疯狂地从世界每个角落涌入游戏。当晚，官方封锁了测试国家之外的地区。在大概经历了8小时甜蜜后，澳大利亚和新西兰之外的玩家被拒之门外。

精灵宝可梦在国内拥有庞大的粉丝群体，皮卡丘、小火龙、杰尼龟们在玩家心中占据着不可替代的位置。“要么别让我们玩，要么玩了就别锁区，这样让人很难受。”已经抓到15只精灵的玩家“曙光”向记者描述自己的感受。

玩不了《Pokémon GO》，他漫无目的的在App Store寻找替代品，就像人们在无聊的时候，掏出手机滑动解锁，翻两页又放回兜里的行为一样，他键入关键词“Pokemon GO”搜索，一款名为《城市精灵GO》的游戏出现在首位。

在App Store的游戏介绍页下，开发者描述这是一款“100%原创精灵且基于LBS的超强互动性手游”，介绍很难让人不联想到目前火热的《Pokémon GO》。“山寨的也太快了。”“曙光”一边嘴里嘀咕着，一边继续输入“口袋妖怪”、“宠物小精灵”、“神奇宝贝”等关键词，《进化吧，皮卡》《口袋宝贝进化》《神奇宝贝绿宝石》《宠物小精灵》《新精灵进化》《神奇小精灵Go》等一大批国产游戏随之出现。

这些游戏的玩法不尽相同，有的套用《刀塔传奇》玩法、有的则是模仿MT的“卡牌对撞”，甚至还有一款是“挂机游戏”。而相同之处在于，他们都打着精灵宝可梦的擦边球：小火龙、皮卡丘在宣传页上朝你卖萌、新手引导结束送一只喵喵、而游戏中的反派，毫无疑问，继续由火箭队饰演。

转了一圈，“曙光”又回到《城市精灵GO》，“虽然不是《Pokémon GO》，也想玩一下。”

当一个组织足够庞大时，内部势必出现分化，有很多玩家对国产游戏完全不感兴趣，有些玩家则愤怒地斥责这些山寨货色。而有些人，与“曙光”一样，做出了另一个选择——成为国产精灵宝可梦的玩家。

“做中国的精灵游戏”

Eiddiw是精灵宝可梦的同人画师，也是《城市精灵GO》的开发者，在游戏中，他负责游戏原画设计。随着《Pokémon GO》的出现，《城市精灵GO》被舆论推到风口浪尖，他每天都要解释二者的关系。

“我没记错的话，2014年4月1日，任天堂和谷歌放出愚人节视频。当时我们已经在做《城市精灵》了。”Eiddiw对记者说，2013年中旬，某家公司的游戏总监suzy找到他和“逆鳞吉利蛋”，提出“做一款LBS游戏”，玩法的核心是让玩家在现实世界里捕捉各种精灵，“我当时觉得这个玩法很新鲜，就一拍即合。13年底就始进行原画设计。”

“逆鳞吉利蛋”是另一位原画设计师，她和Eiddiw相识于“口袋妖怪”贴吧，在此之前，他们一直在合作创作画集。她们在2011年创作了名为《口袋妖怪-青橙紫》的同人画集，画集中包含了近200只原创精灵，这些原创精灵“是游戏内精灵设计的雏形，开始做游戏之后，我们又全部重新修改了一遍。”“逆鳞吉利蛋”多次提到新精灵设计并未拘泥于“口袋”的风格，“最终的上色相比口袋更加明快，从3段开始，精灵的设计风格开始与口袋不完全相同”。

精灵宝可梦的忠实玩家“小光头”浏览了游戏的原画设计，他并不赞同《城市精灵GO》的“原创”概念。“一些精灵形象设计上，显示出了懒惰或能力不足；整个游戏对Pokemon品牌内容的剽窃更加明显。”“小光头”认为游戏为了与原作做出不同，刻意地修改或创造了一些东西，但本质上“创作者不懂得原作精灵的设计思路和想法。”

“三个阶段的设计思路是：来源于现实世界中的生物；随着进化外表看上去也会变强；进化到最终阶段时，引入人类世界中的宗教、文化元素，比如忍者蛙（忍者）、火焰鸡（格斗）。”小光头表示水、火、草三属性三主角的设计在宝可梦的同人图里很常见，但《城市精灵GO》的创作显然没有领会要旨。

在游戏的宣传中，《城市精灵 Go》与《Pokémon GO》的另一个相似之处在于LBS玩法，Suzy认为二者存在本质的区别。“传统类似《Ingress》的LBS游戏概念过强，而核心玩法偏弱，”Suzy的解释是，LBS更像是一种特性，而非一个玩法，必须和用户场景相结合才能发挥威力，“LBS+社交诞生了陌陌、LBS+外卖诞生了饿了么，我们的游戏是把LBS与回合制玩法结合起来，让游戏焕发生命。”

《城市精灵 Go》的LBS玩法和《Pokémon GO》的确存在很大区别，在《城市精灵GO》中，玩家不用跑到真实地点，只要点击地图扫描城市，遇到精灵后就可以进入回合制对战场景——问题在于，这真的算是“LBS”吗？网友“无形之田氏”认为所谓的“LBS”根本就是一个噱头，“游戏本身的质量太次了，卖点的定位扫描实际就是刷副本，一个换了皮的卡牌游戏。”

“我们做游戏，一定程度上是对口袋妖怪的致敬。”和每个普通粉丝一样，Eiddiw从小接触“精灵宝可梦”系列，跟他们“就像老朋友一样”，包括后来爱上画画，进行同人作品创作，

输入“口袋妖怪”得到的搜索结果



精灵的设计风格与口袋不完全相同



《城市精灵GO》的主界面

都是受到老朋友的影响。”（口袋）已经不止是游戏或者卡通形象那么简单了”。

他的忍耐底线是媒体和用户给出的“山寨Pokemon”的评价。“今年3月，一家媒体说我们是山寨游戏，这就是污蔑，他们不去了解游戏，就断章取义的来批评，言论极度刻薄恶毒，”Eiddiw认为现在很多玩家存在一个误区：所有国产与精灵宝可梦有关的游戏都是垃圾。“之前有些手游直接山寨精灵形象乃至整个游戏系统，给部分口袋迷造成不好的印象。我们也很抵触（这些游戏）。”

“但很多玩家也这样评价你们的游戏。”我问他。

“不论玩家是否将《城市精灵GO》和那些游戏相提并论，我相信他们真正花时间玩过游戏后，会喜欢的。”他似乎回避了这个问题。

Suzy则认为真正爱精灵宝可梦的玩家“不会玷污这片圣土”。他同时觉得自己“坚持原创，想做一款中国的口袋妖怪，愿意放弃一些短期的利益，走一条更长远更艰难的道路。”

我相信他们的话是真诚的，也相信他们对《Pokémon GO》的热爱也是真诚的，但不管怎么说，任何人——无论是从排行榜上找到这款游戏的玩家，还是身为从业者的我们——都能看出二者之间的联系，以及所谓“LBS”玩法的可疑之处。你也很容易就能看出《城市精灵GO》登上排行榜的原因。我问他们对游戏的未来期望，Eiddiw的回答是：“我们希望站在巨人的肩膀上，做出属于中国的精灵游戏。”

舆论导向显然不利于《城市精灵GO》，但游戏的关注度却直线上升，在7月6日，游戏一度攀升至付费下载第一名，7月7日，游戏一天涌入8万人，服务器不堪重负的挂了，后来服务器以每天数十个的速度开放，勉强能承载涌入的玩家。7月9、10日官方开启限免，游戏顺利占据免费榜榜首。“双刃剑吧，一方面给我们带来了大量新玩家，玩不到PMGO可以先玩《城市精灵GO》，不好的是当然有很多差评了。”

他们没有对差评视而不见。他们推出了5星好评送钻的活动，超过120字且言之有物的好评还能多领100钻。

Eiddiw对记者说，下次更新的时候，他们可能把《城市精灵GO》名字中的“GO”删除，因为游戏起初的名字就是《城市精灵》，当我问到“GO”是为何而加，他表示已无从考证。

■ “有一点点相似，就说是抄袭”

一个事实是，《城市精灵GO》正在从《Pokémon GO》的热度中受益，游戏截至发稿时已经进入畅销榜前50位，仍然呈现上升趋势。

玩家是创造收入的主体。我找到了一个玩家，他叫“小萌新”，是一个新手玩家，暑假刚开始接触这个游戏，“因为无聊啊，想搜搜有没有精灵养成类游戏。没想到就慢慢玩下去了。”

他对《城市精灵GO》的评价不错。“没有那种强到离谱的国家队，可以培养自己喜欢的的阵容。”他之前也玩过其他的国产手游，充了几千块钱，结果玩了一个月左右的时间，活人只剩十几个，“还有一半是游戏的托”。

小萌新原本想着在《Pokémon GO》上线之后，趁着暑假的机会，把精灵都刷满，结果“游戏上线弄了很久，好不容易进去



来到指定地点，扫描寻找战斗，当然这些躺着就可以完成



精灵的升级进化是国产游戏的常见套路



精灵的技能需要逐级解锁



《城市精灵GO》的战斗场景

了，却抓不到精灵，”这让他接触了《城市精灵 Go》。“毕竟当时搜索的时候输的是‘Pokemon GO’，误打误撞玩起了《城市精灵GO》。以后两个都会玩吧，早中晚各半小时，任务活动都做了，挺轻松的。”

“下载之后发现不是《Pokémon GO》，会失望吗？”记者问道。

“不会啊，如果玩法一样才会失望呢。”

小萌新说，他开始就没期待游戏跟《Pokémon GO》一样，“我当时还搜到其他的一些国产手游，暂且称他们山寨游戏吧，都试了一下，也都是各不相同。”，

他对于“山寨”有自己的定义，他觉得很多游戏并不算山寨，只是套了精灵宝可梦的壳。“我感觉山寨基本上就是玩法、模式都一样，名字不同。”

但实际上，套着精灵宝可梦的“壳”，已经构成了标准的“山寨游戏”，盗用形象在法律范畴内被定义为明显的侵权行为，甚至比“玩法雷同”更加明确。记者思考如何向他解释清楚“山寨游戏”的定义时，他提了一个问题：“你知道《去吧、皮卡丘》吗”？

他继续说：“这游戏很火，当时有朋友在口袋群里推荐了，大家一窝蜂的都去玩了，因为我们都是口袋粉啊。”他认为自己没有那么多要求，只要跟精灵宝可梦有关，游戏不是特别坑，都能玩，也并不在乎出身。“有些玩家觉得有一点点相似（比如都有“精灵”、“GO”）就是抄袭，其实这种心理完全没必要。太上纲上线了，都已经到有点扭曲的地步了。”

“你认为他们太敏感？”记者追问。

“不，我其实挺能理解他们的。他们对口袋妖怪的感情，就好像捧在手里的宝贝，生怕外人看到，或者说，如果看到一些国产垃圾游戏，会毫不犹豫的反击，这是他们表达爱的一种方式吧。”

“小萌新”有一个非常政治正确的看法：每个人都有对游戏的选择，没必要将自己的想法强加到别人身上，“很多人嘲讽，其实挺没劲的。很简单，轮得着他们管吗？苹果还没管呢。”

“爱情转移”

我们试着以“玩不玩山寨游戏”为标准分割玩家群体，我们试图找出两个群体显著的一个区别，换句话说，这条分界线到底是什么？是什么原因让他们做出了截然相反的选择？

在采访中，每个玩家都向记者表达了自己对精灵宝可梦的感情，情真意切，不论是否玩国产游戏，他们所流露的热爱之情几乎没有差别。“从小看口袋，一直看到高中，高三没看，后来玩XY，还看了剧场版。”小萌新显然是爱精灵宝可梦系列的，他在GBA上玩比自己年龄还大的游戏，前段时间刚去了日本，想亲手买到Pokemon的卡，结果没买到。

我们没有理由从感情层面质疑玩国产游戏的玩家，“不够忠实”、“不够喜欢”这些词很难与他们联系在一起。他们当然没有意识到自己支持山寨游戏的行为实质上间接导致了任天堂的利益受损——但这难道能怪他们吗？这个因果链条如此漫长而复杂，同时充满不确定性，你怎么能要求每一个玩家意识到这一点呢？

很多人用一种相对有些扭曲的方式表达着对精灵宝可梦的喜爱，比如说“每一款游戏都是我们对口袋妖怪感情的一个寄托”——这个观点来自于另一款名为《口袋宝贝进化》的游戏QQ群里的玩家：“男神”。

“男神”玩过几款国产游戏，但都没玩多久，最长半个月，最短的也就两天，从一款游戏中流失后，他会继续寻找下一



“逆鳞吉利蛋”设计的精灵



玩家在热情的评价游戏

个目标。“现在这些游戏都得充钱，我玩不了。”“男神”不是没给游戏充过钱，在他之前玩的一款名为《皮卡丘PK数码兽》的手游中，他为了获得超梦的套装，充了两个648。

结果，他发现只能获得一半的装备，要想获得加成效果，下次活动还得充钱，“还得两个648，坑人。”他愤怒的跑到QQ群里质问客服：“我被坑了，我不想充值，赔钱。”

客服答：“不赔，感谢你对本公司的支持，钱拿回去，没门。”

对精灵宝可梦的热爱驱使“男神”不停寻找新的游戏，他是如此热爱这个题材，以至于哪怕只是一个粗糙的山寨游戏，都可以轻易成为情感寄托。“听到游戏里用了动画片的音乐，都能让我激动好一会。”他甚至会在每次打开游戏的时候在主界面停留一段时间，只事为了把歌听完。

我们都清楚，这些游戏本身正是侵害“精灵宝可梦”利益的产物，但如果一批玩家（目前看来数量并不少）只是想在游戏里看到皮卡丘、小火龙、杰尼龟，听到几首熟悉的BGM，获得那些有些相似，却又不太一样的精灵，那要多大的理性才能让用户抵制住这个诱惑呢？再进一步，玩家是否有这个责任和义务对自己作出自发规范呢？

几乎不可能。正是他们撑起一个又一个国产精灵宝可梦游戏的命运。

目前看起来，国内玩家玩到《Pokemon GO》仍然遥遥无期，与此同时，各路山寨游戏一经借助这一轮热潮获得了足够多的利益。随便打开一个国产精灵宝可梦游戏，游戏的粗糙程度都远超人们的想象：满屏花眼的UI、文案中时常出现的错别字、连“微创新”都懒得做的战斗系统，将所有要素堆积在一款游戏中，套上“精灵宝可梦”的壳，仍然可以明目张胆的吸引玩家。

“其实在国外，蹭宝可梦的游戏也不少，但是批判声音似乎很小，因为国外的玩家审美、游戏设计能力整体比较高，（起码我们国人认为）国外玩家是有能力分辨的，但是在国内，低水平的创作不断得到玩家认同，是一件很可怕的事情。”小光头告诉记者。

“游戏不都是你抄我的，我抄你的吗？”27号男神反驳了记者的观点。“我们开始是被口袋的情怀吸引，游戏呢，都差不多，最重要的是花钱多不多。”在目前的环境下，对于用户而言，“花钱多少”已经成为衡量一款游戏优劣的重要标准。

或许是他们缺乏对游戏的基本判断，认为这些游戏并没有想象的那么糟。“可能他们当中大部分人一整天都只能对着一块小屏幕，没有去追求更好游戏的意识，就像小时候买一个游戏不管好不好都能玩好久。”“小光头”对记者说道。

直到采访结束，我们也很难得出一个结论。从心理学角度，得不到的往往是最好的，只要《Pokemon Go》一天未在中国上线，这些国产手游的市场就永远存在，而且随着时间推移，人们的心理更加期待，他们的市场就愈大，更多的玩家愿意尝试替代品来消解等待的时间。

即使《Pokemon Go》上线，也不会是他们的末日。接下来它们很有可能顺畅地运转下去，就像小萌新说的一样，“不费时间、活动多、认识了很多好朋友，我还是会接着玩下去。”

也许未来《Pokemon GO》会在国内上线，也许不会，但我们都清楚，这些替代品已经获得了良好的开局。



另一款国产精灵宝可梦手游，完全使用了原作的精灵形象



这只超梦，花了“男神”两个648



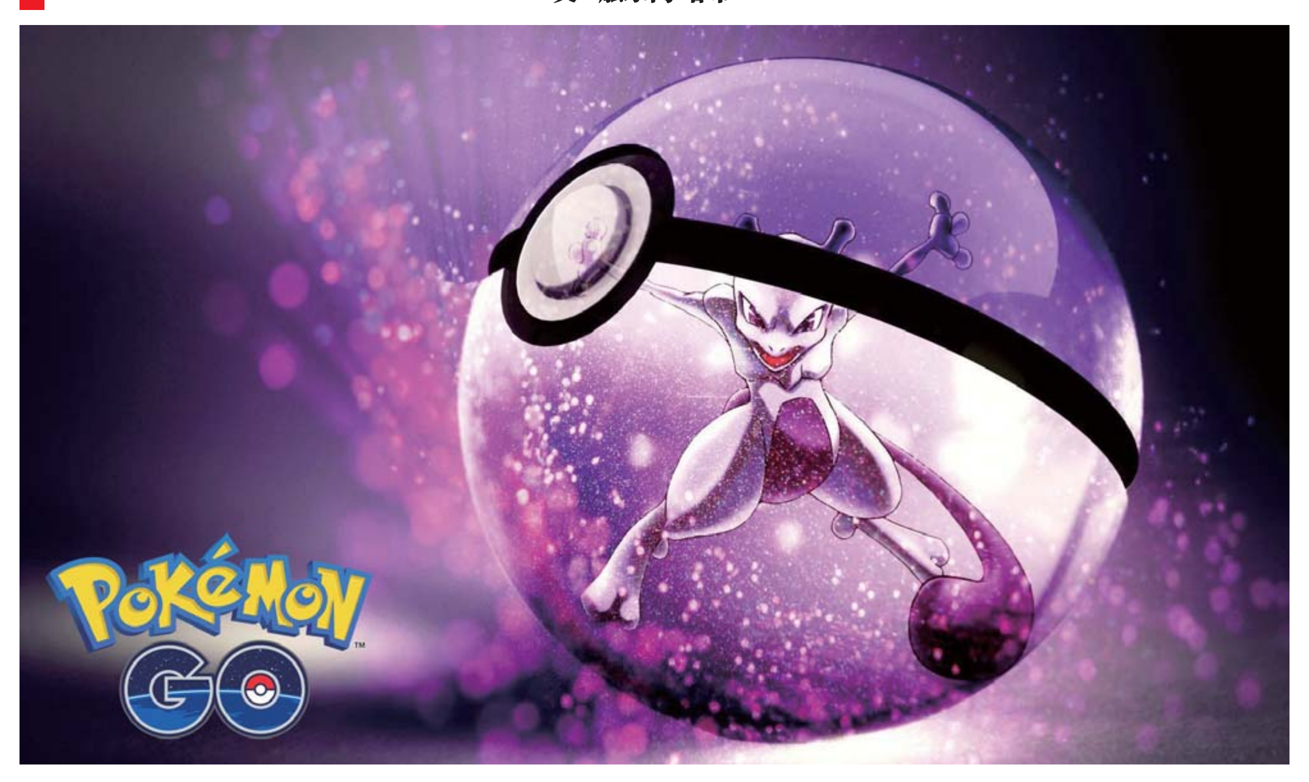
征战全国，攻占后就可以获得机票传输到这座城市



《城市精灵GO》的宣传图，让我有种“打开潘多拉魔盒”的感觉

《精灵宝可梦GO》背后的潘多拉魔盒

文 | 触乐网 塔布



希腊神话中，宙斯给了潘多拉一个神秘的盒子，并要求潘多拉不可以打开。被赫拉赐予“好奇心”的潘多拉可经不起诱惑的驱使，最终打开了这个魔盒。贪婪、诽谤、嫉妒、痛苦等人世间的邪恶被释放出来，但却在“希望”出来之前，潘多拉合上了这个魔盒，将它永远锁在盒子内。

《精灵宝可梦GO》（Pokémon GO，以下简写PMGO）这款游戏出现后，玩家群体出现的种种迹象宛如神话中潘多拉魔盒打开后的人间投影，关于流言、争吵、FakeGPS、安全隐患的讨论充斥着社交网络。

■流言

关于PMGO的流言一直不绝于耳，因为这款游戏的火爆，任天堂的市值已经涨了半个暴雪或者说一个Supercell。AR的概念也成为大家热议的话题，“不是说好的VR元年吗，怎么AR先火了”“是啊，但究竟什么是AR？”

由于大众对于这部分内容的不了解，网络上流言四起。不过很多时候官方态度的不明朗也是原因之一，究竟中国能不能玩成为网络上关注的热点。

Pokémon GO的火爆将带动AR概念？

怎么说呢，AR技术上限很高，下限也很低。最简单的Snapchat就可以被称为AR，其实就只是在拍照的时候在真实的取景框中加入其他物体的投影，有一种以假乱真的效果。当然AR更大众的认识是Magic Leap、Hololens这种高大上的设备，通常我们说的AR有两点，一是计算机视觉，二是对用户周围环境的动态映射。

PMGO火爆之后，大众媒体上常把它称为AR游戏，也常见AR概念将崛起的论调。但从一个比较严谨的角度来说，PMGO是LBS游戏，不是AR游戏。就算将游戏中的AR元素（照相机）去掉，也不会对游戏的完整性照成影响。

中国能不能玩PMGO？

说实话，这个问题很难解答。但是目前仍没有确凿的证据表明中国不能玩，对，Facebook上那个提到中国不能玩的模棱两可的回复已经被官方删除了。当然同样也没有确凿的证据证

明中国能玩，但是有第一点要说明，这款游戏在日本还没有解锁GPS，而在之前日本解锁的时间里中国也是同样解锁，并可以玩的。从一个乐观的角度出发，PMGO在中国能不能玩只是时间问题，而且很可能和日区一起解锁。毕竟《Ingress》在中国就可以玩，PMGO没有更特别的理由锁住中国区。

这款游戏是日美的阴谋？

因为游戏会基于GPS定位实时产生数据，有玩家担心这是日美阴谋，其实这种观点在《Ingress》运营时就已经出现过，那时候游戏里还可以有玩家提交传送门申请，国内也爆出相关新闻。不过，玩过就会发现这游戏没有垂直定位，如果作为勘测会不会太水了点？

Niantic一夜成名？

在非科技领域的话，是的。这款游戏由Niantic开发发行，使用任天堂宝可梦的IP，不属于任天堂承诺的明年春季前五款移动游戏。这也是任天堂第一次和西方公司有这么大的合作，但就IP而言，这款作品就是衔着金钥匙诞生的。Niantic作为从字母表（Alphabet，谷歌母公司）独立出来的公司，曾经的产品其实早就蜚声全球，而Niantic的CEO John Hanke作为整个电子地图行业的先行者，谷歌地球，谷歌街景都是他参与制作的。

Facebook最近开始传播一篇文章，虽然有些励志煽情，但基本历数了John Hanke在PMGO成功前，20年的积淀。文章的标题非常热血，引用了美国著名喜剧演员埃迪·坎特（Eddie Cantor,1892-1964年）的一句话——〞It takes 20 years to make an overnight success〞。

■争执

网络游戏难免产生争执，现在流行把这称之为“撕逼”。即便一个游戏把社交功能做的非常弱，也很难避免。游戏里做不到，玩家可以去社交网络平台嘛。论坛、贴吧、官网客服等等，对了，还有知乎，这个新晋的热门社交平台。一旦游戏内有什么自己单方面不顺眼的内容，就可以“知乎见”。

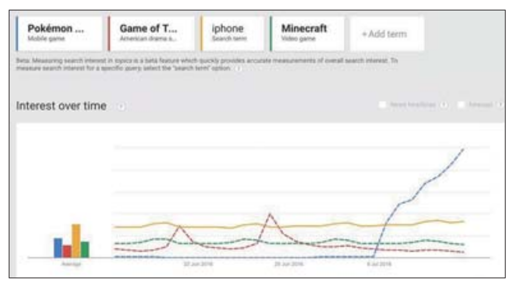
PMGO现在已经公布的版本已经把社交弱化到几乎没有，但也不能免俗，当然不排除一些正能量，不过玩家社区大部分时间可能是负能量聚集地。同是Niantic出品的，PMGO的前作游戏《Ingress》就是如此。很多玩家对于这款游戏发生争执的情况大多不是很了解，主要因为这款游戏的玩家社区集中在Google Plus（谷歌的社交平台）。

《Ingress》在G+上的中文社区叫〞Ingress玩家集散地〞，这里汇聚着国内很多活跃的《Ingress》玩家。作为一个分享游戏中喜怒哀乐的圈子，带着愤怒的话题总是能成为热议的高潮。选择这里作为战场的一个重要因素就是可以圈到其他区域的玩家，扩大影响力。

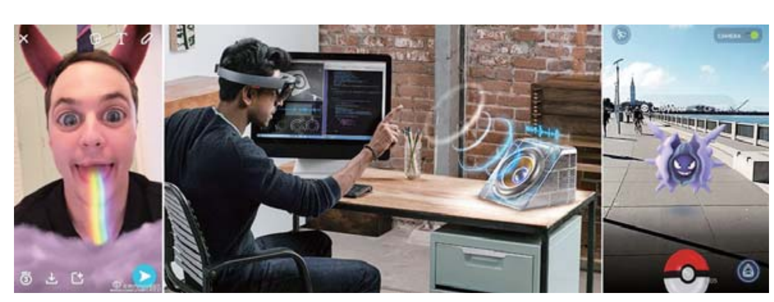
线上游戏的玩家如果在游戏中出现不愉快的局面，互喷、小喇叭、PK、守尸等，大部分都是在线上解决，很多时候图个嘴上痛快也就过去了。实在不济就摆个什么〞中单父子局，不服sala〞意思意思。你很认真的〞约架〞，对方可不见得会接招。

作为LBS游戏，不同于常规线上游戏的最大区别就是，游戏必须要求本人到达确定的地方，才能执行相应的操作。PMGO中有道馆的存在，也有三个阵营的设定，玩家可以占领道馆接受别的阵营玩家的挑战，也可以挑战别的阵营的玩家的道馆。而且很重要的一点是，你能保持一个道馆不被攻陷，每天会提供一定的〞工资〞，而且据说后续会提供训练师排名系统，动动脚趾都能想到这排名多少都会和道馆有关。

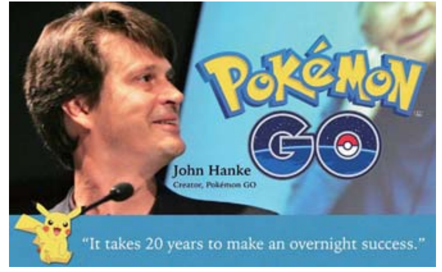
在《Ingress》中就曾经出现蓝绿阵营玩家因为一些在外人看来鸡毛蒜皮的原因，而动起手的情况。但归根结底，同样都是对〞领地〞的归属出现分歧。PMGO中的道馆和精灵站的数据本身就来源自《Ingress》中的传送门（Portal），那我们也可以这么设想，《Ingress》传送门密集的地方，道馆也会更多，而那些地方可能就会成为一些引发争执的地方。



蓝色线是《Pokémon GO》在谷歌Trends的热度走势



左：Snapchat；中：Hololens；右：PMGO



西方〞朋友圈爆款文章〞



随便搜搜Ingress主题下的提问



国外玩家设计呼吁阵营和睦的图标

■作弊

所有网络游戏都逃不开的话题，当下最流行的FPS游戏《守望先锋》在开放了竞技模式后，外挂作弊玩家也逐渐增多。单机游戏用用什么修改器作弊，自娱自乐就好了，但是线上游戏作弊，影响的不仅是其他正常玩家的游戏体验，也是整个游戏环境。

LBS游戏最大的敌人就是虚假GPS模拟（FakeGPS）。这也是从《Ingress》诞生以来就伴随而来的重大问题，《Ingress》玩家并不是“人人生而平等”，游戏中除了初期少量的官方传送门，大部分的传送门都是这个游戏的玩家通过自己拍照上传并附带GPS信息，通过审核后才在地图上出现的。

国外玩家因为天生优越的网络环境，拥有非常密集的传送门，这也让他们在PMGO的游戏中有更多的精灵站和道馆。而国内的玩家，即便是开放锁区，在自己所在城市可能也很难见到精灵站和道馆。很多时候，《Ingress》在国内发展基本就是一些早期玩家多的大城市社区比较完善。

我如果是一个居住在三线城市城乡结合处的新生PMGO玩家，当我打开游戏想要按照教程玩这款游戏的时候，可能发现根本就没有精灵站，这可怎么办？如果我不去一个有精灵站的地方，是不是就永远要卡在这里呢？游戏的新手教程里明确有访问精灵站这一步。

如果可以通过修改手机的GPS信息，做一次“说走就走的旅行”，比起亲自外出方便很多。

现在全球已经有多个国家，比如澳大利亚、新西兰、美国、德国等，和美国接壤的加拿大玩这个游戏也没有问题。现在很多玩家通过FakeGPS假装在这些国家，体验PMGO这款游戏，让其他玩不到的玩家艳羡不已，也有跃跃欲试地冲动。

可这是TOS（服务条款）中明确禁止的，所有包括使用FakeGPS的作弊行为都会面临被封号的危险，但什么时候会封，封多久就不好说了。Niantic在《Ingress》处理飞机的效率上就总是慢半拍，曾经有玩家专门用飞机盖出一个覆盖整个欧洲的大型场，来测试Niantic的反应能力，同时嘲讽官方确认账号飞机效率低下。

现在PMGO差别有些大，任天堂对作弊行为基本是零容忍，一旦有作弊行为，任天堂可不会纵容这种行为肆虐。现在处理效率已经很快，而且可能会有连坐效应。

再说了，不作弊是玩家应该遵守的行为规范，而不能是因为封号才不作弊。很多作弊玩家会想，被封就被封吧，大不了换个账号。确实，对于作弊，律人不如律己。

现在已经有很大一批玩家发出了不作弊倡议，还有玩家签名抵制作弊的行为。这是对纯净游戏环境的呼吁，可能很多第一次接触LBS游戏的玩家不能理解。一个还没在中国上线解锁的游戏，你不先关心能不能玩，却关心作不作弊，是不是有些大题小作？

提前给玩家敲响警钟是非常必要的，在游戏开始前形成一种不作弊的潜意识，对游戏环境的纯净百利而无一害。不好说现在国内已经乌烟瘴气，但至少作弊的土壤已经开始蔓延。如今游戏推广最火的平台之一——也出现直播FakeGPS，对于PMGO来说这不是一个好的开端。

还有就是多号行为，《Ingress》中关于多号的争论就非常多。怎么就不能让人多号呢，玩WOW玩过部落也可以再玩个联盟，在Niantic设计的游戏里，多号会给一个人带来很大的优势，对其他玩家会非常不公平。

据称，以后游戏会开放交换系统，说不定后续还会有通信进化鼓励社交。一个双持的玩家拥有一个主号，然后申请小号通过FakeGPS去外地捕获特殊的宝可梦，然后在和自己的主号交换。小号封就封吧，反正大号的图鉴收集到了。

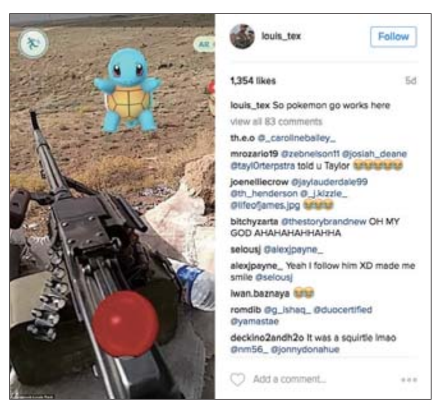
PMGO的预告片中有玩家集体在时代广场捕捉超梦的画面，这很可能是PMGO在实际现场活动的玩法，目前也没有玩家解锁到150号超梦的图鉴。一个玩家双持去参加活动就有可能获得两个超梦，一个人独占两个甚至更多传说级别的宝可梦，对别的玩家可不公平，而且一些淘宝商人也借此可以交易折现。

■ 安全隐患

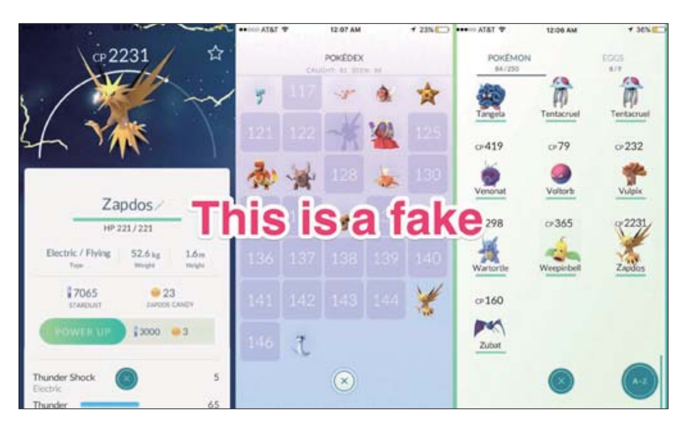
如果说作弊是网络游戏都不可避，那么日常游戏注意人身安全是LBS特有的隐患。PMGO中的宝可梦大多会出现在精灵站附近，那么精灵站的位置是否安全将是很多玩家需要考虑的重要问题。

值得欣慰的是，Niantic在《Ingress》的运营过程中已经注意到这点，所以他们在要求申请传送门时就推荐在大众活跃的地方，比如图书馆，纪念公园，广场之类的公共场合，并禁止危险地区，军事设施等不安全或不方便访问的地方。PMGO中的精灵站和道馆都是继承自《Ingress》，所以在分布上已经注意很多。

但并不是说所有的精灵站都很安全，Niantic官方在审核一些传送门的时候也会有疏忽，包括中南海里就有一个传送门，至



左图 伊拉克都能玩？美军士兵Louis Park在前往伊拉克第二大城市摩苏尔途中，一只杰尼龟正巧出现在他的机枪前



右图 在PMGO的用户指南上明确指明以下行为属于作弊：1.魔改客户端；2.一人多号；3.共享账号；4.FakeGPS；5.出售账号

今除了作弊玩家（Spoofer）还没有人占领。

新西兰的玩家发现有个近海的喷泉在PMGO中成为了道馆，两个女玩家划小船专门去占领了那个道馆，并分享社交网络，本想应该不会有什么别的玩家来，至少不会很快。她明显低估了这个游戏的火热程度，很快就有玩家同样划小船去挑战，从分享的图片中来看，挑战者所处的环境并不安全。

美军士兵在伊拉克执行任务的时候发现杰尼龟，布鲁克林的玩家为了抓个小拉达坠湖，女玩家在玩游戏的河边发现尸体，关于PMGO的社会新闻不绝于耳。国内玩家大部分都还没怎么玩这款游戏，有的也可能只是用了FakeGPS体验的玩家，以至于现在国内对于安全的关注并不高。

保证安全并不是只是一句空话，或者说我不会去偏僻危险的地方就能草草终结的话题。前几天，美国密苏里州的奥法伦抓获四名持枪抢劫的犯罪嫌疑人，警方发现他们利用PMGO中的精灵站，在上边放上吸引宝可梦的道具，让宝可梦聚集在精灵站附近，这样就会吸引一些手无寸铁的PMGO玩家来到附近捕捉精灵。受害人并没有去很多偏僻的区域，但也受到被持枪指着脑袋的危险。

最近关于“闯警局”抓宝可梦的新闻都让人看的有些腻味，但实际上“你躁你也麻”，真正沉浸在游戏中后可不会像旁观者一样冷静。上周美国发生警察枪杀黑人事件，随后又有5名警察在示威游行中被枪杀，成为2001年“911”事件后，美国发生的最大警察殉职案。同样是上周在美国上线的PMGO就被人联系在一起，有黑人作者发表文章《警告：Pokémon GO对黑人来说可能意味着死亡》（Warning: Pokemon GO is a Death Sentence if you are a Black Man）。文章认为，黑人玩家如果误闯一些地方可能会被重判或击毙，而不是像现在新闻里出现的白人玩家只是被警告。

在《Ingress》中曾有一位北京玩家在厦门过马路时，被超速出租车撞到，不幸遇难。他叫张韧刚，游戏ID是@caaat，玩家们亲切的称呼他“大猫”。我是在他逝世后不久才开始玩《Ingress》，然后知道了他的故事。他临终前最后占领的一个传送门现在还在厦门矗立着，蓝绿双方玩家为了纪念他，保证他的名字永远留在《Ingress》中，在这个传送门的归属上设定了“停战协议”。

大猫的遇难表明LBS游戏可能存在的危险，这些有时候是“天灾人祸”难以躲避。在PMGO出现后，在社会新闻的火爆程度，不免会让我有些担心。我很怕某个玩家会在挑战某个道馆的时候被飞来的横祸伤及性命，然后那个道馆上标注的所有者名字可能成为了他在这个游戏里的墓志铭，而大众媒体的报道也很可能为游戏带来一些不必要的负面影响。

因为中国还处于GPS封锁，我现在还不能确认“鸡蛋脸谱”是不是成为PMGO中的精灵站或者道馆。如果这个传送门在PMGO中出现的话，我想这里会成为很多这个游戏中《Ingress》玩家会去祭奠的地方吧。

最后提醒大家注意安全，不要以为绿灯就可以过马路只盯着屏幕，谁知道有没有不守规矩的肇事车辆呢？在这点上，我认为任天堂设计的Pokemon GO Plus很有人文关怀的设计，解放了玩家盯着屏幕的双眼。

我不认为我是在浇这款游戏的冷水，因为我是一个忠实的宝可梦玩家，同时也是《Ingress》玩家，我没有理由拒绝这款作品。谷歌在2014年愚人节的时候曾经出过和宝可梦合作的彩蛋企划，当时我就深陷其中，可惜没有了后文。今年超级碗宝可梦20周年纪念的广告让人热血沸腾，在单价最贵的时间段插播广告可见任天堂对宝可梦IP的重视。

看到别的地区和国家的玩家可以玩到这款游戏，你是不是也想和视频中的角色一样，说一句“I can do that”呢？

亚洲区包括日本在内的很多区域的GPS封锁最近可能就会解除，作为国土面积960万平方公里的大国，中国在地图上是很难被忽视的。John Hanke曾经在接受采访谈到LBS游戏时说过：“如果我们制作的游戏只在圣弗朗西斯科能玩，那不能算是成功，我们想要的是全球都可以玩。”（“If we designed something that only worked in San Francisco, it wouldn’t be a real success. We wanted it to work globally.”）

潘多拉的魔盒已经打开，在整个中国地区被游戏的相关消息不断轰炸的时候，希望我们玩家能够妥善处理因为这款游戏带来的负能量和安全隐患。现在，我们仍保留着国区可玩的“希望”，我们需要有足够的准备来面对可能伴随而来的问题。



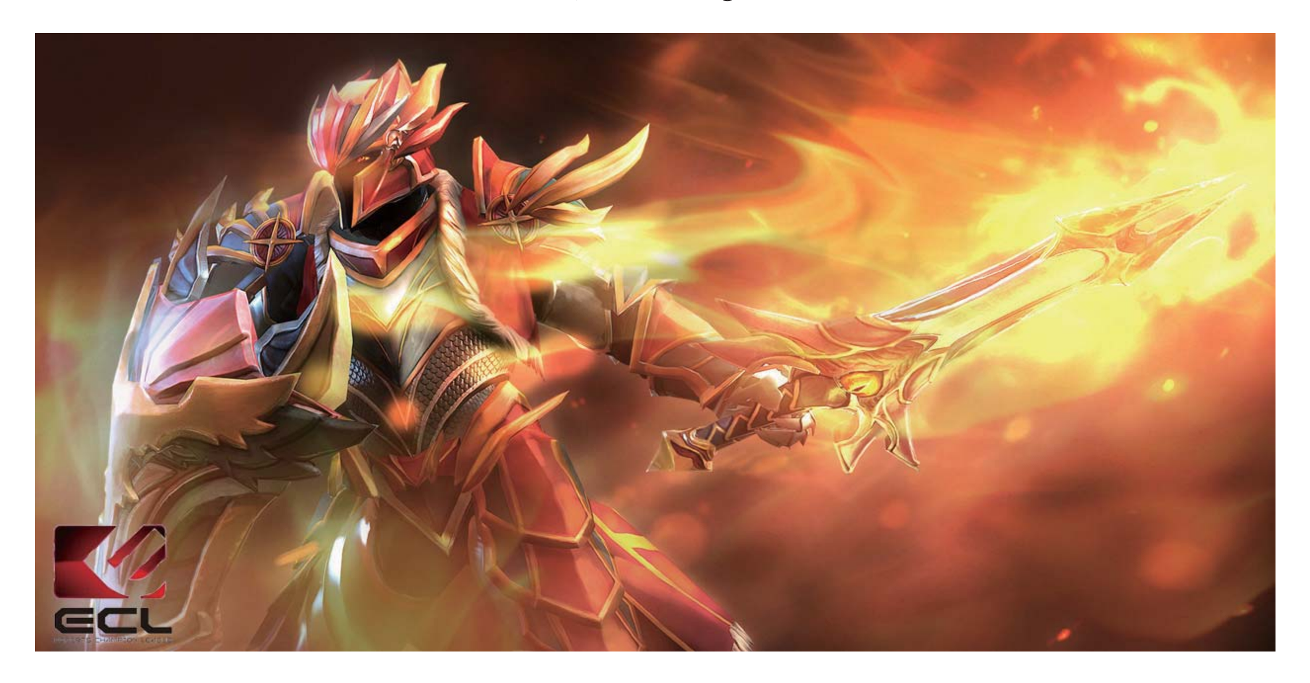
手机游戏直播首页就有很多PMGO直播推荐，实际上基本都是FakeGPS作弊



一直被双方阵营玩家保护的传送门，让“大猫”的名字永远留在《Ingress》中

ECL 2016春季线下赛落下帷幕

文 | Rockking



竞游ECL（Esports Champion League简称ECL）2016春季赛线下赛决赛前不久在北京石景山体育馆·中国电竞馆圆满落下帷幕，此次比赛是由中国电子竞技运动发展中心举办的，与以往的职业赛事不同，此次的ECL2016春季赛是非职业联赛，线下赛采用的是BO3双败淘汰赛制。ECL春季赛比赛一共分为两个阶段，线上海选以及线下赛决赛。

由于本次赛事为非职业赛事，因此吸引到很多民间大神，渴望能够在此次的比赛中一展拳脚，本届春季赛报名开启后仅仅4个小时，128支战队就已经全部报名完毕，由此可见ECL2016春季赛受到了广大DOTA2玩家的热烈欢迎。并且本次的ECL春季赛线下赛无需门票，面向所有玩家免费开放，以便DOTA2爱好者方便参与观看。

ECL 2016春季赛经过两个多月的线上海选，角逐出了4名队伍于7月9日至10日进行线下赛决赛，经过两天激烈的角逐之后，以MAX.X斩获冠军而成功收尾。而MAX.X在此次的比赛中也是一骑绝尘，从线上海选到线下决赛未尝一败，将自己的实力完美展现。亚军和季军分别是友谊的小船和YY495战队。

ECL春季赛的揭幕战则是由友谊的小船对战Wicked Artists战队，友谊的小船在面对WA战队的第二局选择了用中单剑圣打WA的中单伐木机，由于英雄的缘故双方谁都没能对另一方形成压制，中路二人互肥。中路互肥的结局意味着小船将会处于劣势，毕竟伐木机相比于剑圣有着出色的爆发，能够早一步去杀人带起整场的节奏。果不其然，当伐木机到达六级后，积极游走，依靠着自己技能的高爆发帮助己方大哥幽鬼击杀掉了潮汐猎人，又到上路配合虚空假面杀掉对方大哥死灵法师。此时WA前期优势已经十分明显，WA这边还有着幽鬼这样一个大后期做为自己后期的稳定保障。小船没有选择坐以待毙而是积极出击，幽鬼在野区被复仇之魂先手晕到，大地之灵和潮汐猎人迅速赶到接上技能将幽鬼秒掉。但是剑圣的完美切入四杀完成收割，至此一役，友谊的小船将前期的优势全部打了回来并且还占据了小优。剑圣也因为这场团战的四杀瞬间变成无解肥，并且在出装又选择了狂战斧这个道具来进一步提高自己的刷钱能力，小船乘胜追击打掉Roshan剑圣带盾，WA面对一个无解肥并且装备已经成型的剑圣束手无策，在小船破掉自己三路的情况下无奈只得打出“GG”。

小船在揭幕战就取得了2:0的战绩，迎来了开门红，MAX.X与YY495的对决中，MAX.X以碾压之势将YY495所击败。于是小船迎来了和MAX.X的第一次交手——胜者组决赛，第一场小船被MAX.X以碾压的态势击败。

第二局开局小船的冥界亚龙在面对MAX.X的风暴之灵时候，将蓝猫的补刀压了几乎快一倍，等级也被冥界亚龙压了一级，风暴之灵处于劣势。小船的剑圣带着自己的酱油海军上将和巫医，将MAX.X的大哥鱼人夜行者的发育压制。前期可以说是小船将MAX.X压制的很难受，无解肥的冥界亚龙与剑圣一起很快就拔掉了MAX.X的中路一塔，此时虽然MAX.X一直处于被压制的状态，可是经济却没有被拉下。19分钟MAX.X的兽王开启死灵书带领众人打掉Roshan，鱼人夜行者拿起不朽盾，此时鱼人夜行者也已经装备大隐刀。21分钟时，中路爆发团战，小船所有的技能都

交给了一个带盾的小鱼人，于是当蓝猫赶到战场切入时候无人可挡，蓝猫这一波拿到双杀，最终这场团战以MAX.X 2换4小赚而收尾，蓝猫做出血精石。24分钟鱼人夜行者再添黑黄杖，开启黑黄杖之后小船众人显得无可奈何，于是MAX.X一鼓作气拆掉了小船的下路高地，之后MAX.X众人回家补给之后稍作停留，随即剑指小船的中路高地。小船众人虽然誓死顽抗，但是此时的风暴之灵的血精石已经累计到了20多层，回复能力的大大提升意味着风暴之灵的机动性更高，高地边下如同闪电一般的风暴之灵拿到三杀。小船大哥阵亡，无奈只得打出“GG”。

第一日的比赛至此全部结束，MAX.X得到胜者组冠军，稳稳锁定决赛。MAX.X在第一日里所显露出来的实力十分强势，无论对手是谁，无论双方的阵容如何，统统是2:0无情的将对手带走。而小船的打法则显得有些固定，小船所打的四局比赛中均选择了同一名英雄——剑圣，不知道这是小船剑圣体系打的多的缘故还是小船不愿意暴露自己更多阵容套路的表现，让我们一起期待第二天各支队伍的发挥以及大家期待已久的总决赛。

第二日比赛开始，WA与YY495开始了败者组的比赛，WA在第一局时拿到了卡尔和蝙蝠骑士，使得YY495的大哥噬魂鬼很难发挥作用，而YY495的另一个核心伐木机做为一个法系爆发，在前期虽然有着可观的输出，可是大厦之将倾非一木可支。虽然YY495打出了不错的前期压制，可是后期面对WA的无解肥剑圣自己后期噬魂鬼被各种限制，而且伐木机到了后期输出显得乏力，团战呈现出了一边倒的态势之后，在YY495高地战被团灭后，只得无奈敲出“GG”，WA在败者组先下一局。但是YY495并没有一蹶不振，反而是在接下来的比赛中找回了自己的状态，虽然先负一局可是最终以2:1的比分将WA战队击败，展现出了让人敬佩的韧性。

接着YY495将要面对的是友谊的小船战队，而在接下来的比赛中友谊的小船的表现就如同他们的战队名字一样——说翻就翻。两场比赛中，友谊的小船都是一开始就处在了劣势，可是小船并没有慌张，而是将比赛一点点的往后期拖。战术的骚扰使得YY495虽然有着经济优势，却不能站上友谊的小船高地，YY495的经济优势始终无法转化成塔的优势进而确立胜势。当比赛拖入后期，友谊的小船自己家大哥身背神装，就上演了逆风翻盘拯救世界的戏码。友谊的小船以两场精彩的翻盘局将YY495所打败。

友谊的小船最终以败者组冠军的身份重回决赛舞台，将要面对的则是昨天击败他们的MAX.X战队。第一局，MAX.X将友谊的小船击败，MAX.X拿到赛点。第二局，友谊的小船生死局，也不再留后手，拿出了自己的大招阵容：虚空假面，黑暗游侠、上古巨神、凤凰、变体精灵。这一套阵容拿出来感觉友谊的小船胜率还是高了很多，首先虚空假面的大招罩住敌方英雄的时候，己方的四名英雄均能够接技能打出输出而配合队友秒人。其次黑暗游侠的光环能为变体精灵前期提高攻击力，使得水人无论是在对线还是团战中都能打出更高的输出，而且上古巨神的光环对于敏捷值高的敌方英雄恐怖利刃又能够形成比较好的克制作用。看到友谊的小船具有针对性的拿出了不错的阵容，我还是在这一局比较看好小船能够一挽颓势将MAX.X击败，可是之后的比赛的发展却与我想象的大相径庭。MAX虽然阵容方面不是很占优势，可是自己不俗的实力得已完美的体现，当龙骑士装备臂章这个道具之后，友谊的小船几次集火龙骑士，都被龙骑士华丽的切臂章给秀了，眼看着残血却怎么也无法将其击杀。22分钟时，MAX.X依靠着己方龙骑士以及恐怖利刃出色的拆塔速度，连破友谊的小船两路高地，小船想翻盘却回天乏术，只能无奈的接受翻船的事实，于是，敲出“GG”，MAX.X取得了本次ECL春季赛线下赛决赛的冠军。

经过看这次ECL的非职业比赛还是能够看到很多与职业比赛不同的地方，比如职业选手大都会将剑圣的剑刃风暴技能留起来，依靠这个技能的魔法免疫来进行逃生，可是在此次比赛上很多选手都会用这个技能收线，所以不乏自己被抓的时候没有魔免而无法逃生的尴尬情景。再就是非职业选手貌似在线下赛会十分紧张，经常见为了秒掉一个人就交很多其实没必要的技能，不过相对于职业比赛，非职业比赛打的更显奔放和大胆一些，剑圣选择将自己刷的更肥的狂战斧出装，而在职业战队，剑圣目前普遍的趋势就是先锋盾转大晕锤，以便能够早点参团以及将自己撑肉。

此次ECL春季赛除去现场的比赛之外，让人觉得很不错的就是此次的赛事与观众的互动，不但会为现场的观众提供水和小零食，而且在比赛的间隙会有主持人带领大家一起活动，各种各样的小游戏帮助大家缓解观看比赛时候的紧张，而且在参加小游戏的同时还能够获得不错的小礼物。到现场的观众不仅可以和主持人与选手亲密互动，还可以赢取丰厚的外设奖励和红包大奖。P


本场请来了DOTA2界明星官方主播沐沐



获得成绩的三支战队



赛后MAX.X的选手JUST接受采访

直击《皇室战争》上海锦标赛

黑八逆袭，鸣圣夺冠

文 I Funnyman



激动人心的《部落冲突：皇室战争》上海锦标赛终于落下了帷幕，对于这次的上海锦标赛，参与的玩家都感觉十分的兴奋。这次由部落冲突开发商Spuercell组织的《部落冲突：皇室战争》上海锦标赛，向每一个玩家展示了属于《皇室战争》的竞技游戏魅力，也让《皇室战争》这款游戏焕发了更多的活力。

在这次上海锦标赛当中，最令笔者印象深刻的就是八强赛之前三个小时的五百人大对决，以及666666万元的总奖金。从全国10万名玩家当中选拔出的500位《皇室战争》竞技高手，在上海喜马拉雅艺术中心主会场进行厮杀，由于这场大对决采用的是积分赛的模式，所以玩家需要不断的挑战对手并获得胜利。对于每一个参赛者来说，在不同的时间段选择不同的策略是非常关键的一点。如何在惨烈的战局当中脱颖而出，十分考验每个参赛者的整体战斗力与判断力。



"五百人大对决"的最后倒计时

值得一提的是，这次上海锦标赛的主办方，对于这次比赛做了严格而周密的准备，不仅安排了独家的无线网络，而且对于参赛情况进行全程监督，确保比赛公平公正，防止作弊以及代打的情况发生。

在这次比赛里，很多知名的部落如TeamMD、STK9、墨染天下、WE都派出了他们的成员参加这次比赛。以至于最后的8强当中有六人分别来自TeamMD和STK9。这也说明了，《皇室战争》的竞技性越来越受到专业战队的认可，《皇室战争》的比赛专业程度越来越高，这对于《皇室战争》未来在手机竞技游戏领域的表现，有着相当大的影响。

本次的《皇室战争》上海锦标赛8强决战当中，令笔者惊讶的两场比赛就是第一场来自温州的我（部落：STK9）对战MR.成（部落：STK9）的对战，以及魂哲（部落：STK9）对战航空NOVA丨鸣圣（部落：航空NOVA）的最终对决。因为这两场比赛确实打出了风格，打出了态度，也许很多人都注意到了魂哲与鸣圣的对决，可是我反而更喜欢开场的排名第一的"来自温州的我"与排名第七的"MR.成"的对决，因为这场战斗不仅使MR.成逆袭，还向《皇室战争》的玩家们传递了很多对战原则，能够让想打好《皇室战争》的玩家学到一些知识。所以我准备先介绍来自温州的我与MR.成的对决，让大家了解MR.成是如何做到触底逆袭的。

在第一局开场的时候，来自温州的我就派出了数个强力卡牌进行抢攻，来自温州的我可能希望尽快结束战斗，所以他放置进攻单位都放置的很靠前，其实这种打法很冒险，因为如果敌人连续防住了进攻的话，会把费差拉大。在这一局里MR.成的冰法立功颇多，他不仅拖住了巨人的进攻，延缓了

巨人的脚步，而且对于兵线的控制也能够让小老楚的毒能毒到更多的单位。所以在连续几轮来自温州的我进攻收效不高之后，MR.成也开始选择反击，并且利用之前拉开的费差，连续上了一波作战单位。在冰法的配合下拿下了第一局。

第二局开局，虽然来自温州的我开始采用相对稳健的打法，不过由于MR.成充分利用了小骷髅对皮卡的骚扰，同时利用巨人牵制住了火枪，所以虽然双方有对换攻击点的状态。但是总体上还是来自温州的我略显吃亏。虽然两人都采用了稳扎稳打的风格，不过这一次命运并没有站在来自温州的我旁边，在MR.成持续的消耗之下，来自温州的我再一次输掉了比赛，以0比2惨遭淘汰。

其实观看这两局比赛我们不难得出一个结论。那就是抢攻虽然是一个不错的战术，可是在不了解对方战斗配置的情况下直接抢攻，可能会被对方轻易解掉。而稳扎稳打的风格虽然不错，不过在面对对方漂亮的单位配合的情况下，不出奇制胜往往会耗死自己。MR.成向玩家展示了在对手实力相当的情况下如何赢得一场比赛，以及在面对不利局面的时候应该采用的处理方式。

而另外一局冠军争夺战同样精彩，对于常胜将军鸣圣来说，这次的战斗算是一次不错的挑战，而对于魂哲来说，他出其不意的打法也让很多玩家眼前一亮。这也展现了《皇室战争》的魅力，当你束手无策的时候，换一种思路往往能出其不意的赢得胜利。

在冠军争夺战的第一局当中，在双方相互试探之后，魂哲使用他的常用开局石头人搭配火枪的打法，而鸣圣却早已想好了针对的策略，他在自己的卡组当中加入了一门加农炮，这张卡对于石头人的影响是非常巨大的。因为这张卡能够成功的拉到石头人的仇恨，同时搭配其他卡牌能够轻松解掉石头人以及很多大型工程单位。值得一提的是，鸣圣对于火枪的巧妙利用同样让魂哲的很多牌没有打出应有的效果，所以凭借加农炮的巧妙放置，鸣圣压制住了魂哲的进攻拿到了第一局的胜利。

而在第二局开始之后，魂哲出人意料的换了一套打法，用了一套的对战当中从未使用过的天狗流战术。配合小苍蝇与骷髅墓碑，在开局很短的时间内就打掉了鸣圣的一个塔。鸣圣明显被这个战术打了个措手不及，以至于在战斗后期的时候鸣圣的毒竟然放了一个大失误，没有毒到本该毒到的公主，让对方解掉了自己的巨人。不得不说，这一局魂哲的表现堪称经典，无论是天狗的使用还是骷髅墓碑的放置，都让鸣圣有一种措手不及的感觉，打的确实漂亮。魂哲也借此追平了比分，获得了第二局的胜利。

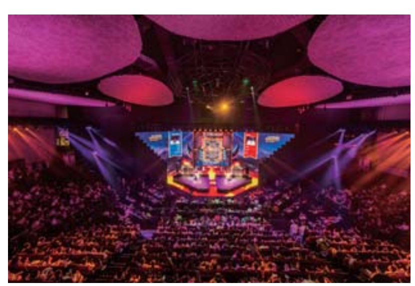
第三局开场之后，鸣圣竟然也换了一套打法，更令人惊讶的是，这套打法基本上就是上一局魂哲的打法。在这里我不得不称赞鸣圣的机智，因为这种战术调整绝对是对方难以想到并且难以克制的。同时如果对方继续选择之前的打法的话，那么鸣圣也有自信通过技术来战胜对方。在这一局里，魂哲采用了他最为熟悉的毒石流，但是毒石流与毒胖流其实卡组思路是一致的，在面对毒狗流的时候没有丝毫的优势，魂哲这一局可以说是鸣圣上一局的翻版，无奈的输掉了比赛。

在第四局的时候，鸣圣继续采用了毒狗流的战术，而魂哲也没有改变毒石流的战术，所以这局比赛同样没有了悬念，在这一点上我不得不说，鸣圣的大赛经验明显更加丰富。在面对劣势的时候能够找回时机翻盘，确实厉害。

这次的《部落冲突：皇室战争》带给了我们非常多的精彩比赛，同时也让玩家更加直观的感受到了《皇室战争》作为一款竞技游戏的独特魅力，也许对于目前的《皇室战争》来说，这样的结果正是他们所需要的。

这也是这次《部落冲突：皇室战争》上海锦标赛带给玩家最大的收获。P


《皇室战争》上海锦标赛上，鸣圣又一次获得了冠军


八强赛当中激烈的对抗


会场中美丽的COSer


进行“五百人大对决”的选手们


前四强分享了666666元奖金，真是太6了


上海锦标赛附送的表情牌还是很有趣的



有关《逆转裁判》的事

在十几年前，《逆转裁判》横空出世的时候，恐怕没有人会想到，这个游戏能够直接改变日式推理游戏的格局，甚至创造了一种“逆转式的新玩法，在今年，随着《逆转裁判》动画的热播，有关《逆转裁判》系列游戏带给推理游戏的变革与发展也逐渐被广大玩家所熟知，那么本期的”龙门茶社“，就跟大家聊聊有关《逆转裁判》的一些事。

异议！巧舟的逆转奇迹

文丨龙大侠

可能对于冒险解谜爱好者来说，他们从来没有想到过，有这么一款游戏会这样横空出世。它不仅在冒险解谜游戏圈里面引起了风暴，同时也影响了整个日式推理游戏的发展。而且作为GBA平台经典游戏系列之一，《逆转裁判》这款游戏真应了那句话。我作为一个开发动作游戏的游戏公司，怎么就开发出了这么一个侦探推理的游戏，所以说人生真是无法预料啊。

说起《逆转裁判》这个游戏，就不得不提到他的游戏制作人巧舟，这个游戏制作人绝对是鬼才级别的。由他开发的《逆转裁判》系列无论是剧情人设还是游戏架构，都是当时很多游戏人想不到的。这种玩法对于玩家来说绝对是前所未有的一种游戏体验，而在当时像这样的游戏风格，也奠定了日后日本侦探解谜游戏的整体方向。

要说这款游戏的开发过程，可以说也是一部非常不错的悬疑剧集。巧舟在卡普空准备了六年，费尽心血做出的企划在开发伊始，就受到了制作团队七个人的质疑，有人觉得之前的侦探游戏就足够好，不需要更多改革了。而有人觉得既然要以律师作为主角，倒不如开发一个有关律师事务所的模拟经营游戏，甚至有人提出与其做律师，不如让玩家做法官，这样玩家的带入体验会更好。而巧舟则并没有采纳这些建议，而是选择了一种独特的方式，那就是，带着自己的团队，亲自去法院旁听审判！

其实游戏制作人体验生活的故事也并不少见，比如某些Galgame的游戏制作人，说不准他们就经常体验生活（貌似还有描绘这个故事的动画片）。但是带着自己的制作团队去旁听审判这种事情，恐怕也只有巧舟才能做出来吧。也许对于巧舟来说，这种异于常人的执着，也是奠定了他能够开发出这个经典的游戏系列的原因。总之，巧舟带着他的团队真的去法院旁听审判了。

由于考虑到一开始就旁听杀人案件，实在是有些太重口（喂喂，那你们公司游戏里面各种击杀怎么算？），于是巧舟等人就选择旁听了一个有关猥亵的案件。在法庭上巧舟等人听到了各种OO与XX的不可描述情节，这对他们的游戏开发有相当大的帮助（再次确认不是开发Galgame游戏！）。由于觉得旁听案件很有趣，于是巧舟和他的团队成员又接连旁听了很多其他的案件。

当然，真实场景的案件审理与游戏当中的案件审理毕竟有所不同，这款游











左上 在《逆转裁判4》当中还特别加入了大热的微表情设计

右上 《逆转裁判》在不同的平台有不同的表现形式

左下 对于《逆转裁判》迷来说，初代的《逆转裁判》应该是最经典的

右下 《枪弹辩驳》颇有《逆转裁判》的遗风

戏也并不是完全按照真实审理还原的。不过巧舟与他的团队成员旁听了众多的真实案件之后，对于游戏的整体走向也有了更准确的把握，让游戏在玩法上更贴近玩家想象当中的真实，所以《逆转裁判》如此经典，与真实的生活体验也是息息相关的。

游戏方向是定了，可是游戏的标题却没有确定，当时制作组内部对于游戏标题的争论非常的激烈，各种中二的名称满天飞，最后制作组决定回归故事本身，以逆转为标题起名，这也是我们今天看到的逆转裁判每个案件标题的样子。可以说，这很切题。

当然，《逆转裁判》在开发的过程中也遇到了数次危机，包括游戏玩法的争论，游戏故事的删减，甚至是关键开发人员的离职，不过这些问题最终都没有最终阻碍《逆转裁判》的诞生，《逆转裁判》的第一部，还是磕磕绊绊的出现在大家的面前。

然后就是大家所知道的，《逆转裁判》大受欢迎，先后在GBA上开发了三部曲，又制作了各种衍生作品。对于巧舟来说，当初的理想，最终还是实现了。

也许巧舟自己并没有想到《逆转裁判》这个游戏系列，最终能够成为一个游戏类型。他只是想制作一个好玩的游戏而已，不过现在连《Undertale》（传说之下）的制作人Toby Fox都盛赞巧舟的游戏制作才华，相信巧舟的努力早已得到了人们的认可。

这就是《逆转裁判》的制作人巧舟的故事，以及他所塑造的一个关于侦探推理的游戏奇迹。

有一种文字冒险游戏叫《逆转裁判》！

文 | 软饭王

有很多人并不知道，在《逆转裁判》之前的推理类游戏是什么样子的。对于一些玩家来说，现在他们看到的很多推理类游戏，都是通过出示证据，然后相互质证，最后找出漏洞或者破绽，从而解决一个案件。说起来，这种模式并不算是《逆转裁判》独创的，但是却是它一举奠定了最终状态，让每一个人都明白了，原来推理是这个样子的。

在《逆转裁判》成为日式文字冒险游戏经典之前，日式的文字冒险类游戏是有一段相当精彩的发展历史的，当年的日式文字冒险游戏，基本是以美少女恋爱养成游戏以及惊悚恐怖游戏为主。玩推理或者是玩冒险解谜游戏类型的多是美式的文字冒险游戏。当然，当年的解谜破案类的日本游戏也有一些，不过更多的是流于表面，比如《金田一少年事件簿》。

然而，有一部动画的意外火爆，让文字冒险游戏瞬间迸发出强大的号召力。这部动画相信大家已经耳熟能详了，它就是《名侦探柯南》。对于很多侦探动画迷来说，《名侦探柯南》应该是他们的启蒙作品了。像这种人气火爆的作品自然也会有游戏发售，在当年的GBA平台，《名侦探柯南》就有两部经典的游戏作品，《被狙击的名侦探》以及《黎明之碑》。虽然在国内《被狙击的名侦探》知名度更高一些，但是作为一款动作风格十足的游戏，这部作品与文字冒险游戏的关系相当遥远。所以真正对日本

文字冒险类游戏造成影响的，是另一款名侦探柯南的游戏《名侦探柯南：黎明之碑》。

这款游戏其实已经具有了《逆转裁判》的雏形，无论从搜集证据到玩家推理，都有很多日本推理游戏一贯的延续风格，但是像《逆转裁判》这样风格明显的作品并没有出现，在这部结构比较完整的《名侦探柯南：黎明之碑》之后，诞生的作品诸如《侦探学园Q：挑战究极诡计》等还是在原地打转，并没有在案件之外给作品一个完整的故事与逻辑架构。

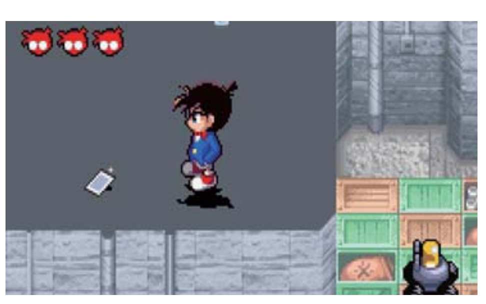
正是这个时候，《逆转裁判》诞生了。

《逆转裁判》的出现，真正让玩家感受到了侦探推理游戏的魅力，它一改以往推理游戏总是侦探自说自话、故事与逻辑匮乏的问题。将案件放到法庭上，通过与其他人的互动，让案件推理过程变得紧张有趣，玩家会特别小心每一次的推理，因为这直接导致了游戏是否会失败。这迫使玩家对于案件当中每一个不合理的环节都要进行思考与分析。而不是四处盲目的搜集证据，瞎猫碰死耗子似的组合线索了，玩家整体代入感更高，而且不同的分析会有不同的答案，如何拨开迷雾找寻案件的本质，则考验着每一个玩家。

游戏的另一大独创之处，就是在当时充分利用了GBA的游戏机能，其实在GBA时代，很多游戏的开发还是沿用了GB的思路，对于游戏机上部的L键和R键利用程度并不高，而《逆转裁判》这款游戏，充分利用了这两个按键，通过玩家在适当的时机进行质疑与反对，让整个文字冒险游戏给人一种身临其境的感觉。那声“異議あり!”似乎就是出于玩家自己之口，这种感觉，是之前的文字冒险类游戏从来没有过的。







左上 《黎明之碑》是当时比较精彩的推理游戏

左下 对于游戏来说，柯南整个系列都维持了一贯的水平

右上 现在看来，在GBA上的柯南画面十分的简陋

所以《逆转裁判》一经推出，就大受好评。让Capcom在GBA这一个平台就连续发布了《逆转裁判》三部曲。后来的衍生作品《逆转检事官》等更是数不胜数。而在NDS上，《逆转裁判》更是利用了任天堂新主机的互动功能，让更多更有趣的玩法出现在游戏当中，不得不说，在日式的推理游戏领域，《逆转裁判》无疑是里程碑及集大成者。

而在《逆转裁判》之后，日式推理游戏也一下子走出了恐怖游戏风格与美少女游戏的影响，更多的回归到推理游戏本身。目前最热的推理游戏《弹丸轮舞》系列（又称弹丸论破、枪弹辩驳）当中就有《逆转裁判》的影子。

对于《逆转裁判》这款游戏，可能不同的人会看到不同的内容。比如喜欢推理的朋友会从中看到精彩的办案过程。喜欢故事的朋友则会被游戏当中精彩的故事感动，而萌CP的朋友对于成步堂同学的友好关系也会有自己的一番见解。不管大家怎么看，《逆转裁判》这款游戏都开创了一个游戏时代，一个属于《逆转裁判》的推理游戏时代。相信未来的推理游戏，会吸收《逆转裁判》这个游戏的精华，并以超越《逆转裁判》作为自己的目标。

告诉你《逆转裁判》的粉丝到底能有多疯狂

文 | 清承影 《这个家伙无罪》文案组组长

随着作品数量不断壮大和动画的上线，《逆转裁判》系列已经从当年的小众游戏，逐渐演变为在中国拥有一批既忠诚又狂热的粉丝的大型游戏品牌。笔者作为其中的一份子，目睹了一群《逆转裁判》的粉丝在这些年来的行为。他们做过怎样的事，恐怕是很多人连想都想不到的。

写同人文、画同人图？这对任何作品都适用，没什么稀奇。扮演剧中角色，玩起语言cos？好吧这很忠诚但不够狂热。召集小伙伴，制作服装自己出外景？这有点狂热但太多见。你们一定很难想象，有那么一批闲的蛋疼的逆转粉，为了体验《逆转裁判》中法庭论战的爽感，创造了一个个完整的世界。事件的起因源于百度逆转裁判吧。2007年6月11日，一名普通吧友Ground0（后称老G）发布了一个名为《[推理]逆转矛盾解密》的帖子。在这个帖子当中，老G写了一个类似逆转裁判剧情的原创故事，来让大家推理。这看起来是个很普通的谜题，在任何推理相关的贴吧论坛中都很常见。然而，这毕竟是逆转裁判的贴吧，本贴很快就从“回答楼主问题”，演变成了让人无法想象的局面，在粉丝们的不断创作之下，剧情变得越来越丰满，而整个案件也变得更加的清晰。在没有任何人组织的情况下，两名吧友自发扮演起了律师和检察官，并将短短的一段文字演绎出了各种令人喜闻乐见的剧情，期间还冒出了一堆自觉加入的证人（和莫名其妙的“自带背景音乐”等演出效果），将本来安宁

的贴吧搅得鸡飞狗跳。由于当事人们玩得很high，观众们也觉得很有意思，这场闹剧并没有就此闭幕。作为楼主的老G，很快就发表了第二个“案件”，并引起了更多逆转粉的参与和关注。

有了这两案的经历后，这个由多人参与的大型互动推理语C游戏“模拟法庭”，形式终于逐渐固定下来：由一位“作者”写出完整的案件过程，每一个人物的剧本，由吧友“认领”并扮演角色，然后大家各司其职、按照逆转游戏中的程序在庭上展开辩论，再由“裁判长”来裁定律师和检察官的胜负。这个功能并不完善的互动游戏，很快变成了逆转粉们固定的狂欢活动。每到假期，总有很多网友乐此不疲地创造新的案子，再由一批批新的玩家沉溺其中。随着时间推移，模拟法庭的剧本写手越来越多，参与者数量也逐渐壮大，粉丝们以贴吧为根据地，拓展出了模拟法庭QQ群和论坛等多个用于“审理”的平台。他们还发明了大大小小的新规则，让游戏变得更加完善，如律师会拥有逆转游戏中的“血槽”设定，检察官可以在一定程度上操控证词，律师可以获得一件检方无法获取的“王牌证物”等等。而网友们撰写的剧本，早就脱离了《逆转裁判》的固有人物和情节，很多案件都有独立的人设甚至世界观。通过玩家们尽职尽责的角色扮演，一幕幕时而异彩纷呈、时而东倒西歪的辩论场面既让人忍俊不禁，也令人热血沸腾。

从2007年至今，仅笔者知道的“案件”就有数十个之多。千万不要小看玩家的智慧和脑洞，光怪陆离的案件层出不穷，与之相应的意外状况更是数不胜数。在某个案件中，辩检双方试图联合扳倒凶手，结果不但指错了人，还逼得证人临场发挥，扯出一串私生子、婚外情等作者根本没有写过的狗血情节。除此之外，令笔者印象深刻的还有会说人话的鸡出庭作证、一滴毒药跨越数米滴进楼下住户的茶杯把人毒死和污得让人没眼看的八点档马戏团杀人案等等奇葩事件。

随着时间的积淀，模拟法庭的剧本质量变得越来越高。而为这一游戏带来划时代变化的，是一位做过五年记者、名叫“黑猫滚啊滚”的网友。这位狂热的逆转粉立志以逆转原作水平为目标，从2013年开始创作了一系列共用人物、彼此关联的模拟法庭剧本，由于剧中的男女主角来自一家名为“龙神”的律师事务所，吧友们将这个系列通称为“龙神篇”。如今看来，龙神篇的案件已经脱离了“小打小闹”的层次。剧本作者不仅在每个案件中加入了细致周密的原创诡计，还对每个人物都做出了细腻的设定：凶手有十足的杀人动机，证人不再是播放目击情报的简单路人，他们各自都发展出了不同的立场与爱恨情仇。此外，“黑猫”还找来了多位拥有绘画技能的逆转粉，为案件配上了比纯文字描述更加直观的插图。

当然，高质量的剧本也吸引了更多厉害的参与者，随着政法大学硕士、警校毕业生和在职律师等各路神仙纷纷加入，模拟法庭的精彩程度也达到了前所未有的级别。

模拟法庭的能量并没有止步于此。2014年底，一位在游戏公司做老总的逆转粉在逛贴吧时，无意间看到了龙神篇的审理贴。他对这个系列的剧情赞不绝口，并认为其质量已经达到了商业水准。经过了长时间的商谈和策划，龙神篇的作者黑猫终于拿到了一笔投资，决心将这各系列的故事做成一部独立文字剧情AVG，制作组的核心成员，大多是这些年来模拟法庭活动的核心参与者，笔者也作为文案组的一员参与了制作。这就是8月初即将上线的独立法庭推理游戏《这个家伙无罪》的来历。

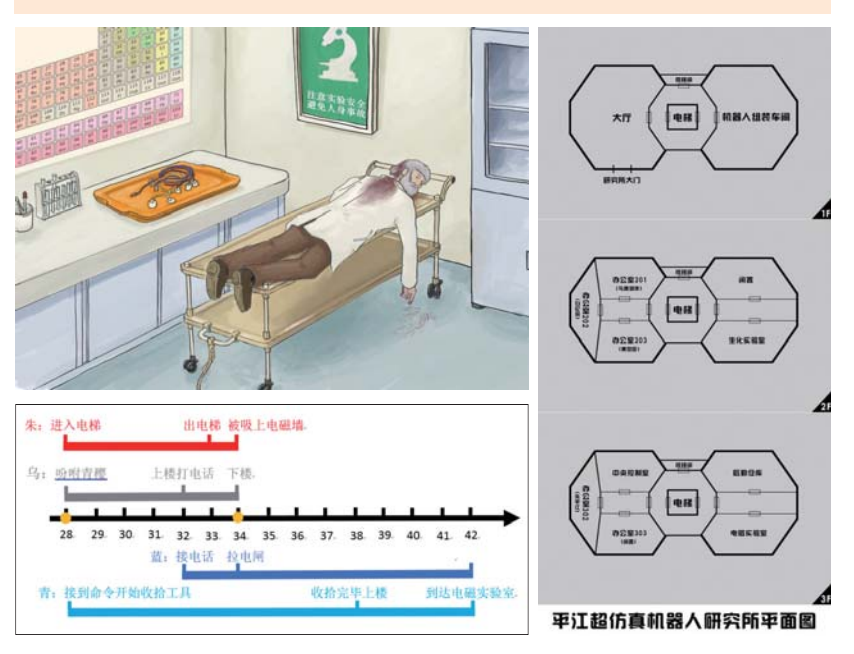
从2007年至今，逆转粉们的模拟法庭狂欢游戏已经度过了将近十载春秋。从最初只有一段话就能争吵数百层楼的雏形开始，这个活动已经进化到自成一派、甚至能衍生出全新的游戏作品的地步。而这一切，都来源于逆转粉们对这款游戏的真爱。笔者听闻，有几位网友曾因对逆转的热爱而选择了法律专业，如今他们之中已经有人拿到了律师执业证，成为了真正的律师。说不定逆转粉们的下一步，就是把模拟法庭搬到现实中来，在三次元的法庭中上演现场版的“逆转”吧？

狂热的逆转粉下一步会做出什么，你永远都无法预料。

左上 从案件本身的插画当中，参与者可以发现很多线索

左下 玩家根据线索整理的推理过程

右上 为了追求真实，案件编写者也给参与者提供了翔实的资料





文 | 西门吹风

合并

拉克镇与雷克镇是两个相邻的小镇，他们平时总是相互竞争。

在废土大地上，人才是最关键的资源，尤其是受过教育的人，他们在废土上的价值是难以估量的。所以每一个废土的势力对于那些受过教育的人的争取都是不遗余力的，拉克镇与雷克镇也不例外。由于两个镇子距离不远，而且实力相当，他们难以使用武力来解决问题，于是他们想尽了办法来吸引这些受教育的人来他们的城镇。

如果拉克镇说，我们要给每一个受教育的人都提供一套房子；那么雷克镇马上就会说，我们不仅要给受教育的人提供一套房子，还附送一个花园。而如果雷克镇说，我们要给每一个受教育的人免费的食物和医疗；那么雷克镇马上就会说，我们不仅给受教育的人提供免费的食物和医疗，还给他们提供免费的交通服务。

总之，这两个城镇一直这样竞争着，而这两个城镇当中的居民，特别是受过教育的人，也在两个城镇之间不停摇摆，谁给的条件更好，他们就会去谁的城镇，虽然两个城镇都知道这样做对彼此好处有限，可是为了获得更多的受教育人口，让城镇尽快强大起来，两个镇的镇长都毫不妥协，继续这样竞争着。

有一天，拉克镇的镇长悄悄找到了雷克镇的镇长，对他说：“嘿，老伙计，咱们这么干下去可不是什么好事啊。”雷克镇的镇长撇撇嘴：“怎么了老伙计，你撑不住了？”拉克镇的镇长摇摇头：“你听我说，咱们两个这么竞争不是个办法，你看咱们为了获得受教育的人才，费尽了心思，结果这帮人却待价而沽，咱们成了穷光蛋，这群人赚的盆满钵满，你说这合适吗？”雷克镇的镇长点点头：“你说的有道理，可你要怎么办？”拉克镇镇长嘿嘿一笑，说：“其实这问题很好解决，咱们共同宣布，两个镇合并成一个镇，你还是管理你的，我还是管理我的，但是咱们的政策必须保持一致。这不就行了！”雷克镇镇长说：“这倒是个好主意，咱可说好了，你可不能反悔！”拉克镇的镇长用力的点点头：“那是一定的，老伙计。”

然后第二天人们发现，原本斗得一塌糊涂的两个镇，竟然合并了。新的镇子叫做优迪镇，虽然无论是镇长还是其他人都没有什么变化，不过两个镇子的政策，终于一致了。

一开始的时候人们也很高兴，因为自己终于不用因为政策的更替而频繁的搬家了，不过后人人们突然发现，这两个镇子的政策开始越来越严酷，很多时候一些政策甚至完全没有考虑过镇民，只是镇长单纯的私欲而已。

这个时候，人们又开始怀念当年两个镇子相互竞争的日子，他们还因此在优迪镇通过投票制定了一个新的法律，称之为《城镇竞争法》，这个法律规定了就算是一个城镇，也要有两个不同的地区进行竞争，否则就是不合法的。

两个城镇的镇长，或者说，是优迪镇的两个副镇长，满口答应这个政策，并且表示一定会切实执行这个政策，然而一直到现在，这个政策也没有执行过。

毕竟，谁会跟自己过不去呢？

幻想

相对于废土大地上的其他人，罗克可以说是太幸福了，因为他从来不担心自己的食物问题，也不需要为自己的住所发愁，因为他出生在一个富裕家庭当中，他的老爸拥有数目可观的财产，还有战斗力不俗的雇佣兵，所以他的生活，可以说是无忧无虑的。

他每天的生活，就是早晨起来去自己的私家公园转上一圈，做做晨练，然后就回去品尝厨师为自己制作的早餐。接着他会带着他的仆人们到自己家的领地去巡视，虽然他不懂得什么知识，不过看一看自己的领地还是一件有趣的事情。然后，他会选择是去户外进行野餐还是回到自己的家里享受厨师准备的丰盛午餐。当然，更多的时候他会去城里最好的餐厅去吃点东西，因为那里偶尔会出现一些有趣的乞丐通过表演来获得赏钱。到了下午，他会带着他的朋友们一起去戏院去看戏，虽然很多戏他都看过好几遍了，不过这不是一种享受吗。有时候他也会去城中的老电影院去看电影，虽然这些电影他也看过无数遍了。不过放一场电影对于废土大地上的人们来说还是很困难的，偶尔欣赏一下也是十分有趣的。

到了晚上，罗克会在城中最著名的宴会大厅出现，与和自己一样有钱的男男女女跳舞。他总能受到最多的关注，因为他的舞步让无数的人痴迷，他是一个舞会天才，有很多漂亮的姑娘想跟他跳舞，不过他总是厌恶的摆摆手，随便应付一下她们。

其实他最向往的，就是战前出现的那些牛仔。罗克一直觉得，牛仔的生活才是自己最想要的。

“那些牛仔是多么自由，多么豪放啊。他每天都会骑着马在原野上狂奔，干掉强盗与拾荒者，收获大把的赏金和战利品。然后他来到酒馆里面，熟练地向酒馆老板弹出一枚金币。对酒馆里的女郎俏皮的眨眨眼。然后把老板推过来的啤酒一饮而尽。这个时候，一定会有一个不长眼的家伙来挑衅牛仔，然后两人约定决斗，那个家伙会使出卑鄙的手段，不过被牛仔一眼看穿。接着牛仔干净利落的干掉了坏人，酒馆的女郎送上香吻。牛仔轻轻一笑，挥别女郎，然后一吹口哨，马儿已经跑到自己面前，然后牛仔在众人崇拜的目光当中绝尘而去，远方响起牛仔爽朗的歌声。”罗克总是这样畅想，觉得自己会成为那个帅气的牛仔。

他不止一次的让自己的仆人装扮成强盗的样子，然后自己扮成牛仔来劫富济贫，或者让仆人们扮成酒馆里面的酒客和坏人，而自己则帅气的解决每一次危机。不得不说，他这种新奇的游戏吸引了他的那些朋友们。他们纷纷加入到这个有趣的游戏当中，扮成牛仔，干掉坏人。

他们一直这样生活着，感觉无比的幸福，直到有一天……

有一天，当初那些被他们看不起的、唾弃的拾荒者趁着雇佣兵离开运送货物的时候，攻占了这座城市，他们烧杀抢掠，无恶不作。这座还算繁华的城市在一夜之间变成了地狱，罗克好不容易逃了出来，但是，他失去了一切。

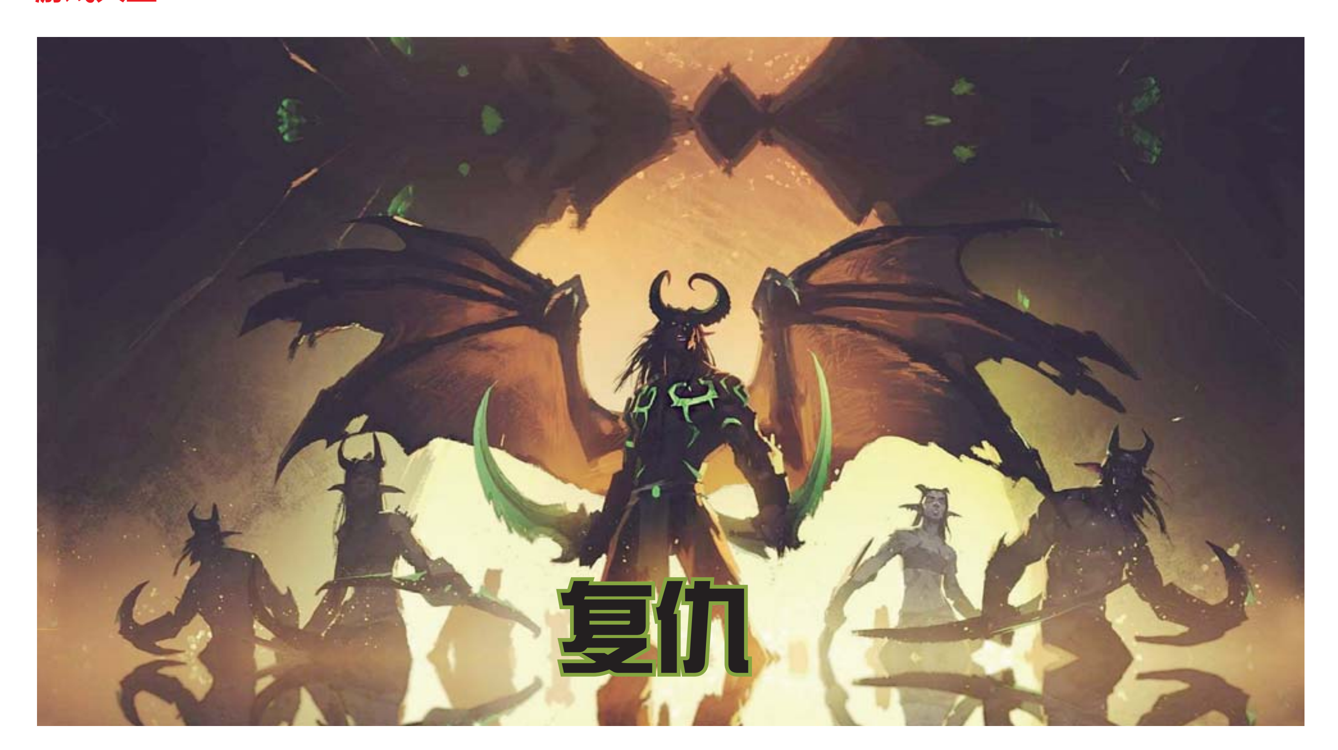
他的生活一落千丈，他没有了温暖的住所，也没有了可口的食物。他每天只能蜷缩在一个破树洞里，捡拾一些野果甚至垃圾来吃。由于他从来没有学到过什么生存的技能，也没有留下什么值钱的东西，所以他比一般的拾荒者还要不如，没有任何财产，不过万幸的是，他活了下来。

这一天，他在野外寻找食物的时候，突然看到远处有一个人骑着一匹白马奔驰过来，这个人越来越近，罗克看着他的样子，突然忍不住哭了起来，因为这个人的打扮，就像那个他之前幻想过的牛仔那样，自由，豪放。

罗克忍不住靠近他，他想再仔细的看看这个人，而这个人没有多说一句话，抬手就给了罗克一枪，这一枪又快又准，直接命中了罗克的心脏。

“哼，又一个想打劫的拾荒者。”牛仔低声嘟囔了一句，骑马离开了。

罗克望着他离开的背影，泪水与鲜血一同缓缓流淌……P



复仇

文 | 萧月

一

当双眼被魔能刺瞎，我便知一切都已无法回头。

我因家园消亡而来到此处，而从今以后我再无家园。

恶魔独有的魔能开始在我的血管内流淌蔓延，它们燃烧着我的血液和神智，我的双目开始有新的感觉，虽然看不清，但周围的一切超乎寻常清晰地映在我脑海。全身犹如被放置在烈火中燃烧，我甚至听到了我身体被烧焦后的“嘎嘣”声。不知道为什么，我的脑海中突然冒出一个念头——我现在一定很丑。

“你们还有很多要学……”伊利丹·怒风低沉的声音在我耳畔响起。

我抬头“看”向他，他正双翅展开，手持双刃看着台下这些伊利达雷的新兵。仪式就要完成，我能感觉到体内澎湃的魔能之力。

“你们将不再被世人所容……”他平静的声音让我感到恐惧，体内澎湃的魔能在撕扯我的神智，我想要释放力量，可又仿佛被什么钉在了泛着绿色魔法纹路的地上。

“敌人入侵了我们的世界，想要灭绝所有的生灵，他们屠杀我们的亲人，他们焚毁我们的家园、城市和圣地。你们想要阻止他们，但都失败了。”

伊利丹·怒风的话语犹如一团火焰点燃了我心中的压抑，我失明的双目开始发热。我仿佛看到了当年家园被绿色魔能烧尽的场景，到处都是断壁残垣和燃烧的尸体，我曾以为那时候就是末日，可我仍旧活了下来。我能感觉到自己双目泛着幽幽地绿色火焰，那代表仪式的完成，魔能已经代替了我的血液在供给着这个躯壳的行动。

他双翼一振，回身对着另一边的伊利达雷说道：“所以你们找到了我，除了怒火和决心，你们一无所有，你们学会了将曾经遭受的折磨化为自身的力量！”

四周完成仪式的许多伊利达雷都如我一般安静地望着台上地这个恐怖的“怪物”，我们都很平静，因为我们已经成为了和他一样地存在。我被魔能煎烤的内心出现一丝恐惧：“我成了那样的怪物？”

“为了毁灭燃烧军团，任何牺牲都无足轻重！”

伊利丹的声音唤醒了在场的所有伊利达雷的热血，他们跟着他一遍一遍大喊道：“为了毁灭燃烧军团，任何牺牲都无足轻重！”

我终究没有忍住自己的疑惑，不由自主的说道：“我们的血管中流淌着魔能，它在蚕食着我们的理智，我们和那些怪物又有什么不同呢？”

世界仿佛在这一瞬间安静了下来，我感觉到许多伊利达雷的目光，虽然看不到，看确实感觉到了许多注意集中到我身上的感觉。

“你敢质疑主人？”站在我身旁的一个老猎手对我怒“目”而视，我无惧他的视线把脸转向了他，却看到了一张熟悉的脸。

“你会明白的，但不是现在。”伊利丹·怒风对我说，他巨大的犄角让我感觉到十分压抑。他没有再多说什么，而之后作为新兵的我一直和一群新兵一起训练。

二

虚空中时不时会蹦出几只恶魔，而它们现在对我来说并没有什么威胁。我用战刃轻易便将它们切成两半。

“毁灭了那么多世界，身上却一点值钱的都没有。”我无奈一笑，顺手干掉了一只想从背后偷袭发出火球的劣魔。这种长得很像地精的怪物几乎到处都可以看到，它们是燃烧军团的消耗品。也不知道它们有什么自由意志，想来就算有也不会太高明吧？

我向着狩猎场的深处推进，期许能杀掉几只高级的恶魔。

当我带着一只地狱猎犬的尸体回到营地的时候，其他的伊利达雷也陆陆续续带着战利品回来。经过几个月的训练，我已经成为可以独当一面的恶魔猎手，但自那之后我再也没有见过伊利丹。

“嘿，你听说吗？主人将要带着精锐恶魔猎手去讨伐末日领主。”一个多嘴的伊利达雷和同伴从我身边走过，喋喋不休的样子让他的同伴很是不耐烦。

散发着荧绿色光芒的天空依旧如昨，我虽然看不见，但也能感觉到这片天空下的气氛有多么的压抑。

“要开始了吗？”我对自己说。

我曾经无时无刻期待这一天的到来，从我进入伊利达雷的那一天，从我斩杀掉第一个低等劣魔的那一天，从我第一次面对恶魔卫士那一天。如今的我已不再是家园消亡时那个无力的小女孩，我已经真正成为了一个恶魔猎手。

“总有一天我要手刃恶魔，让它们为自己犯下的累累罪行忏悔，如果他们知道后悔的话！”我曾豪迈的说过这句话，然后背弃所有朋友来到伊利达雷。我后来虽然悄悄回去见过他们，但我不愿意让他们见到我这副“怪物”的模样。



“我们不会像艾泽拉斯的那些家伙那样，甘当恶魔猎物，我们要将战火烧尽燃烧军团的世界，去猎杀他们！”

伊利达·怒风站在台子高处对着下方的伊利达雷做着战前鼓舞，庞大的翅膀彰显着他的实力，我又一次见到了他。这一次，我不会再对他有所质疑，虽然我还没明白我们与恶魔有什么不同。

他向高处纵身一跃，绿色的魔能开始在他的背后打开一扇传送门。所有的恶魔猎手都举起了自己的战刃。

“现在！”他带头冲进了传送门，我也随着伊利达雷的部队进入了这扇传送门。

干枯的大地毫无生气，唯有恶魔才是这个苍凉世界的唯一生活。伊利达雷的部队犹如一道机动的闪电冲向末日领主的领地。我握着手中的战刃，魔能快速在我体内流动。成为恶魔猎手之后，我第一次感觉到了激动。

“终于，终于等到了这一天！”我在心底对自己说，跟随伊利达雷快速进入了末日领主的领地大门。

“啊，恶魔猎手，你们竟敢闯入末日领主的领地挑战他！”一个丑陋肥胖的恶魔自虚空中现出原形，在这里他将不仅仅是一个投影。

我察觉到伊利达雷的部队有了一丝的惊慌，第一次面对这么高阶的恶魔，所有人都感觉到了恐惧。

“你们护住门口，清理掉杂兵！”伊利丹头也不回的吩咐道。他双翼一振，直接对上了末日领主。

汹涌的恶魔仿佛察觉到了它们的主人收到了侵犯，于是前赴后继的向门内涌来。我不停的挥动手中的战刃，已经麻木的不知道斩杀过多少恶魔。伊利丹和末日领主仍旧在激战，但长久的监禁似乎让他有一些生疏，在身躯庞大的末日领主的攻击下，伊利丹犹如暴风雨中的小舟，看起来摇摇欲坠。

伊利达雷想要突破去帮助伊利丹，可惜越来越多的恶魔想要涌进门内，没有人分得出手。

“砰”又一次撞击，伊利丹被巨大的冲击拍在地上，挣扎了一下仍旧没能起来。

“你们的任务失败了，去给他做陪葬吧！”末日领主抡起巨大的武器向着伊利丹打去，所有的伊利达雷都有些惊慌。我们并不畏惧死亡，我们只是畏惧事业未成。

我使劲挣脱了恶魔的牵制，张开自己的双翅快速向着伊利达滑翔而去。在滑翔的途中我双手抓住战刃，用力的把手中的战刃挥向末日领主。

“砰”末日领主将武器改变轨迹挥向了我，我被巨大的冲击力击在了墙壁上。

它将巨大的头颅伸向我，轻轻地嗅了嗅，我被它头颅上燃烧地魔能火焰呛的咳嗽。

“你闻起来不像猎手，倒更像个恶魔，你会是条好狗……”它似乎想留我一命，不过此时伊利丹一跃而起，将双刃插入它的后背。

魔能火焰忽然旺盛起来，末日领主松开了我，在魔能火焰中化为了灰烬。

伊利丹站在我面前，看着我从地上狼狈地爬起来。

“你不是想知道我们和恶魔有什么区别吗，他们会不遗余力的毁灭我们的世界。”

“而我们将牺牲一切来拯救他！”我打断了伊利丹地叙述，不过看起来他并不生气。

周围地杂兵已经随着末日领主的死去而退去，死在了扭曲虚空中的这个末日领主想必这次一定死的很彻底。

伊利丹看着幸存的伊利达雷，依旧用他那没有感觉的声音说道：“燃烧军团会记住这次惨败，他们将畏惧我的伊利达雷，他们这是自寻死路。”

微博留言

哈喽大家好，我是负责读编往来的软饭王，这次我发现了一个有关读编往来的重大失误，就是为了保证对话原汁原味，所以我在整理微博留言的时候是倒叙整理的，所以麻烦各位读者看微博留言的时候，最好倒叙去看，这样才能理解一些回复的内容，麻烦大家了。

比起别人推荐的游戏，你有不受外界影响自己一见钟情的游戏么？

夏侯瑾轩3：仙剑全系列。虽然仙剑五外界评论不是很好但是我尤其钟爱仙剑五。
雪舞风回：古剑奇谭，看到大软送的盘就买了激活码，然后玩了好几遍
掩埋在冬日的猫尸：刀剑封魔录
长_者的意志：生化尖兵
小小小小大怪兽：虽然身边人没一个喜欢的，但是我一直很爱风色幻想。
准爵：战地2，从此成为战地信徒。我需要碰撞！
奈亚拉托提普的辩证法：龙之谷，雨血，崩坏学园2，血族，影之刃，至于大型单机游戏原来就全靠大软和游侠三大妈了，不过有了steam之后你懂的，特价和慈善宝花了钱总要试一试的，经常有好游戏能让我玩通，特别是能联机的
Ri叫兽：最终幻想13啊，虽然被黑的惨但是我还是全成就了
断尘一剑：秦殇
尹薰汐：貌似我玩游戏都是别人推荐的大学以前完全不知游戏为何物，大学之后被安利仙剑，玩了仙四后，从此一发不可收拾
某泫：神魔 幽城 寰神 心中永远的经典 相比之下仙剑从未给过我天地劫系列的感动
喜欢伊子夏的马里奥：cs。坚持一生
诗酒流觞的故事：战舰少女r
赎魂光：空当接龙
MISHIRO_：**マブラヴ**，铭记在生命里了。
Nas_Old_Hertz：各种老游戏，例如博德之门，冥界狂想曲，星战旧共和国武士
日常厨：还有旗帜的传说，等了好久才有汉化
Eley君：扫雷

你玩游戏时有什么怪癖好么？

克罗艾的猫猫：自言自语
Splitting律：随着视角左右摇摆
这个名字麻烦：玩赛车游戏转弯的时候身体会倾斜...
随着风儿飘落：一边玩游戏一边配音。。。例如枪械的突突突什么的。。。玩动作类游戏游戏里的人左右动我也要跟着左右晃。。。[喵喵]
丑小吕已放弃治疗：抠脚？
DK000DK000：喝娃哈哈
LY青杀：在家一个人玩游戏自言自语
伊特古拉：不穿衣服

当年你都拿着谁给的钱怎么买的游戏？！

克罗艾的猫猫：吃饭一顿节约三块，买的很多游戏
干脆面大叔喵喵喵：第一个自己攒钱的是仙剑五 之前的都是我爹买的 可惜仙四的首发版小学不懂事给弄丢了只剩盘了
流水画：第一个正版游戏是高中时替民政局录入乡镇人口身份证，从早到晚弄了3天，挣了86，买了仙三外问情篇。剩17，自己添3块，买了20块钱烤肉串，那年5毛一串还很多，感动至今难忘啊。后来的后来，我买的所有单机游戏所用的钱，都是我从各家单机游戏公司手里挣回来的，或制作人送的，或是，我自己做的。
煮花生专业户涟漪：去图书大厦买教辅，然后在一大堆五三作文精选阅读理解中偷偷混进了一个仙剑三外传…
雪景_凡尘温柔：用问我妈要的10块钱，借了同学20块钱，跟自己攒的早饭钱40，买了一盒仙三外传
手残的天寒君：当时经常买根本不知道正版还是盗版的芝麻开门 （现在想想既然有模拟器什么的应该不是正版吧。。）
星落萤火伴苍松：高三的时候拿着压岁钱去书城偷偷摸摸的买各种正版国产游戏，藏在箱子里直到高考结束……

玩什么游戏会让你有回到青春的感觉？

法律已然阻止不了我了：天龙八部单机版，横版的恶魔城，忍龙黑之章
AjayMason：我记得我玩过的第一部游戏，是我2岁的时候 我爸带我玩的红警97 据我爸说我当时还动了动鼠标
鄭樂然_谮天津：仙剑1 爆笑躲避球 美少女梦工厂 明星志愿 等等等等 光提名字就让我回忆起那一个个暑假寒假
蜀山亦玄：打字游戏，比如xx打字通，觉得说出来都算暴露年龄??
方毅仁仁：银河战士融合 侠盗罪恶都市 坦克大战 大富翁 雷电 我天简直昨日重现…
忌火起草：最终幻想x吧，记得当年拿到斩魔刀觉得自己天下无敌了…那个暑假爽的不行
不怎么闹肚子了的葱：金庸群侠传
尹薰汐：宠物机？
Dawn_space：剑侠情缘2，幻世录2，武林群侠传，魔力宝贝。。
情兮兮兮兮兮：月影传说吧 对 那是我幼儿园时候玩的
维京飞鸟：超级玛丽和俄罗斯方块，一秒回到童年。P

大众软件显卡关注度调查

评分数据及排行取自微博和微信投票

好久没有动静的显卡市场突然热闹了起来，从5月初NVIDIA发布GTX 1080/1070到ChinaJoy上的AMD发布会，各种新型GPU以每月一颗以上的频率轰炸着媒体、市场以及玩家的小心肝，到底哪一款才是大家心目中的最爱，是大家正在用来驰骋游戏或准备购买享受更好游戏的目标呢？这也会是我们未来评测和介绍的重点目标。

○粉丝向调查

N粉：19.78%

谁也不粉：8.57%

A粉：3.96%

I粉：0.66%

从粉丝来看，NVIDIA显然占据了绝对优势，比较要命的是，A粉的数量非常低，与目前A卡在独显市场上的表现并不符合，不过如果将无倾向的用户数量平分的话，恰好会形成接近3：1的独显市场实际占有率。这样看来对无倾向性的用户来说，A卡与N卡的吸引力差别并不大。

○显卡型号吸引力

1.NVIDIA GTX 1080

得票率14.40%

最强GPU还是最受我们读者欢迎，不过我真的不知道我们的读者朋友中大款这么多，大家真的准备购买或已经用上这款显卡了吗？还在用着GTX 750 Ti的小编表示很心塞啊。



2.NVIDIA GTX 1070

得票率11.32%

在历代GPU中，次旗舰级产品以其足够强悍的性能和相对可接受的价格，总是高端玩家甚至主流玩家最关注也最希望使用的，在这一代产品中也不例外。



GTX 1070以最低不足2999元，仅相当于GTX 1080一半多一点的价格，提供了明显超越前一代旗舰显卡，且比较接近GTX 1080显卡的性能，可以毫不困难地应付今后的游戏大作，甚至是VR应用，受到广大玩家的追捧，也就不足为奇了。

3.NVIDIA GTX 1060

得票率 9.56%

从目前的测试来看，面向“甜点”价位的GTX 1060性能竟然已经接近前一代的高端显卡GTX 980，并且略微超过了同价位A卡对手，这都会为其加分不少，成为目前2000元价位最具性价比的产品。不过从目前了解到的消息看，这款显卡为了狙击对手而提前发布，造成供货出现了不足的情况。



4.NVIDIA GTX 980/Ti

得票率4.73%

第四名的GTX 980/Ti得票率骤然降低，说明大家更关注的显然是新架构产品。尽管已经是明日黄花，但GTX 980/Ti 的性能仍然相当可观，运行最新游戏大作或VR应用完全没有问题。比较遗憾的是，目前看来厂商都准备直接让前一代产品自然消失，并没有出现降价促销的情况，使其性价比不高。



5.AMD Radeon RX 480 8G

得票率3.74%

A卡唯一入围前5的RX 480显卡同样面向甜点价位，其性能接近了前一代的旗舰级显卡，但还有一定差距，不过相对性价比已经相当出色。应该承认RX 480在性能、游戏支持能力甚至稳定性方面仍有一些小瑕疵，但AMD逐渐完善的驱动应该会使它未来有更好的表现。



6.NVIDIA GTX 960 得票率3.52%

7.AMD织女星高端显卡（未公布） 得票率3.41%

8.NVIDIA GTX 970 得票率3.19%

9.NVIDIA GTX 1050（未公布） 得票率2.86%

10.Intel酷睿内置 得票率2.42%

从投票结果看，我们的读者在购买和使用显卡时显然更偏向于游戏支持能力更优秀的N卡，以及效率大幅提升的新架构产品，相信新一代显卡将很快成为我们读者的主流娱乐平台。我们从近期开始改变了硬件关注榜的选择方式，更加关注热点领域和具体产品/品牌，不知道大家对这一改变有什么看法，可以关注我们页脚的微博和微信公众号，进行更多的交流。P

大众软件

2016年第8期 总第491期

主管单位
广西出版传媒集团有限公司

主办单位
广西金海湾电子音像出版社有限公司

编辑出版
广西电脑游戏新干线编辑部
社长 施伟文 **总编** 滕耀胜 **执行总编** 韦松林

编辑部
汪澎（主任） 赵征（副主任）
栏目编辑 杨文韬 韩大治 王铮 武国文
专栏记者 韩大治
本期责编 武国文

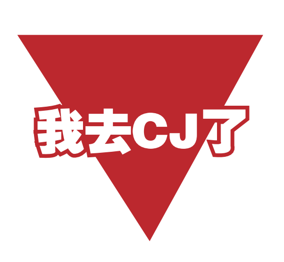
市场部
李喆 韩沂杏

广告部
李晶
电话 010-88118588-801

发行部
韩灵合
电话 010-88118588-601
传真 010-68686261

联系我们
电话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通信地址 北京市100040信箱18分箱 邮编 100040
投稿邮箱 editor@daruan.com

平面设计 汤瑛
印刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
邮发代号 48-154
发行范围 国内公开发行
发行代理 北京情文图书有限公司
官方淘宝店 http://shop122589517.taobao.com
电话 010-65934375
广告许可证 4500004000185
出版日期 2016年8月15日
零售价 人民币 12.00元



炎热的七月，我来到了上海。虽然此番是出差，但着实还是很兴奋，毕竟第一次可以不用买门票走进ChinaJoy，这算是游戏编辑生涯中的一次小福利么？

本次前来上海参加ChinaJoy的编辑除了我以外，还有魔左老爷。然而魔左却是被厂商包养的土豪，人家都有标配高级酒店，专车接送……而孤独的我，只能自己去找落脚处。

幸好，我不是第一次来上海。

比之北京，上海给我的感觉显得快了许多，不但地铁比北京跑得快，过安检的时候也是把包一撑给安检员一看就过去了，只有少数人会将随身包放进安检仪，每个人都是急匆匆的样子，这要在北京估计行不通。

虽然临近大海，但上海市区其实并不在海边，ChinaJoy举办的四天刚好是上海最热的几天，而近来ChinaJoy的规模越来越大，顶着炎炎夏日在展馆间穿梭也成了一件考验身体素质的事情。今年还好有展商无条件免费送水，不然10块钱一瓶的饮料非要把我的钱包喝瘦了不成。水虽然有了，可麦当劳又涨价了，哎，终归还是省不下钱来。

挤着人坐地铁，挤着人进展馆，挤着人看展览……据说今年的ChinaJoy观众人数只三天就又冲破新高，想必在展馆里卖饭的商家们都乐坏了吧！

今年的ChinaJoy居然有支付宝和招商银行入驻，网咖也跟风做了自己的展台。不得不说ChinaJoy真的要把所有和互联网有关的行业都带起来了。虽然今年已经在努力回归游戏展览的本质，但ChinaJoy成为E3那一天或许还需要很久。毕竟中国的游戏市场是以赚钱为主要基调，好玩的如果不赚钱，也将会被大浪淘尽！

YARRN
Yarrn@daruan.com



大众软件
微信公众平台



下载大众软件App
“游戏联播”



大众软件
官方淘宝店


融合近千家主流杂志、出版社、自媒体
聚合高品质内容
以内容为本，社群为链
构筑知识链与关系链完美整合的阅读生态美学
核
聚
变
从数字视角认知世界：人类发展的又一里程碑
构筑名人知识库、社群自主学习生态及话题知识链
从不同视角凝聚人类智慧的力量
通过知识，以不变应万变，演绎数字时代知识进化美学
展现社群化阅读的读心美学
兴趣大数据算法的降噪引擎
独创的社群读心引擎
构筑内容精准分发上的黄金分割
降噪引擎＋读心引擎＝共鸣引擎
社群化阅读时代来临
畅读 VIVA
6.0
6.0
社群化阅读全新体验
畅观天下·读揽人心